

Bibliotekarstudentens nettleksikon om litteratur og medier

Av Helge Ridderstrøm (førsteamanuensis ved OsloMet – storbyuniversitetet)

Sist oppdatert 09.12.20

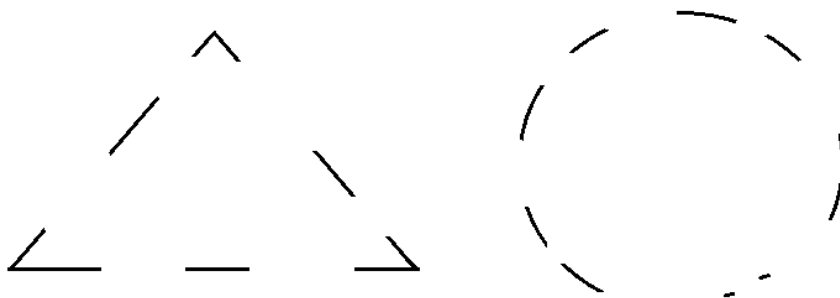
Tegneserie

En kunstart, eventuelt et medium. En tegneserie er en sekvens av bilder som oppleves som romlig, utspredd i rommet, mens en tegnefilm/animasjonsfilm derimot oppleves primært som en sekvens i tid. Når en ser bildene i en tegneserie etter hverandre, skapes det en “hodekino” ved at leseren ser for seg også det som ikke er tegnet og legger til informasjon for å skape sammenheng.

“I tegneserier er stil langt mer enn et spørsmål om overflateestetikk: For en serieskaper som skriver og tegner seriene sine selv, er stilen noe midt mellom håndskrift og et eget språk.” (Aksel Kielland i *Klassekampens* bokmagasin 9. august 2014 s. 11)

Blant tegneserienes virkemidler er rutestørrelse og -form (lengde, bredde), oppløsning av ruter, bildeutsnitt, bildevinkler, tempo i handlingen, bobler med ord osv. Vanlige bobler er taleboblen, hviskeboblen, tenkeboblen og skrikeboblen. Når tegninger ikke har noen klar rute rundt seg, kan det signalisere ubegrenset rom. Historiens tempo og framdrift skapes ikke minst gjennom overgangen mellom rutene, hva som vises og ikke vises i handlingsforløpet.

Tegneserier er “en kunst for utelatelse” (Pierre 1976 s. 139). Mellom hver tegning eller rute er det utelatt noe som leseren må tenke seg og se for seg for sitt indre blikk. Leserens fyller inn de manglende delene, tilsvarende slik vi gjør med disse to figurene:



Vi avslutter for vårt indre blikk det som er uavsluttet i tegningene, kompletterer og fullstendiggjør dem. Dette gjelder også til en viss grad der det er “hull” i handlingen,

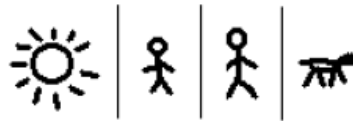
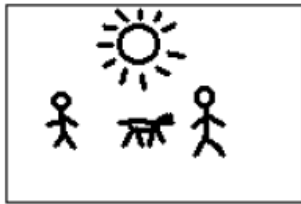
dvs. noe ikke fortelles (mellom rutene). “[T]he need to form closure is a basic perceptual need” (Zakia 1997 s. 124).



I disse rutene vil mange se et forløp, en sekvens, selv om det i prinsippet kan dreie seg om seks separate avlange flekker. Noen vil kanskje tenke seg en at en mark eller snegle kryper over en flate, og at den utforsker flaten eller leter etter mat. Det er i dette tilfellet knapt noen detaljer som kan bekrefte eller avkrefte en slik tolkning av rutene, men det er en trang i oss mennesker til å gjøre noe mer fullstendig i tankene enn det er i virkeligheten. Det vil antakelig anspore fantasien og styre tolkningen at den første blå streken er den som ligner mest på en snegle (selv om snegler sjelden er blå).

“Chapter 3 of *Understanding Comics: The Invisible Art* is a very helpful chapter, Scott McCloud helps understand transitions in comic panels that are known as closure in this chapter. Closure is a very important part of comics due to the fact that this is how readers have their personal interpretations of the comic they are reading. The dead space between each panel provides the reader with an opportunity to use their imagination and interpret the story their own way; making comics unique to each reader. There are six different categories of closure in comics, moment-to-moment, action-to-action, subject-to-subject, scene-to-scene, aspect-to-aspect, and non-sequitur. Each category of this group has their own meaning and role in the world of comics. Each playing a role in how the reader interprets the comic he/she is reading.” (<http://therhetoricofcomics.blogspot.no/2012/01/chapter-3-understanding-comics.html>; lesedato 09.12.13) Scott McCloud hevder at tegneseriemediets styrke er “amplification through simplification”.

Organisering av bildekomponenter kan skje i rom og i tid. Et bilde som viser sola og to personer på hver side av en hund, er en *scene*. Opplever vi at sola, hunden og de to menneskene er selvstendige komponenter som er plassert i en bestemt rekkefølge, danner de et *forløp*. I scenen ser vi bl.a. retninger og konstellasjoner (det romlige). Det spesifikke ved forløpet er lineære sekvenser i tid (“så ... og så ...”). Den tsjekkiske filosofen Vilém Flusser hevder at forløpet fungerer som forklaring på (“erklæren”, i hermetegn hos Flusser 2000 s. 119-136) scenen, dvs. at det er mer uvisst hva scenen betyr enn hva forløpet betyr.



Til scenen er det naturlig å spørre og lete etter svar på spørsmål som dette: Hvem dukket opp først: sola, hunden, den ene personen eller den andre personen? Hvem beveger seg? I hvilken retning beveger i så fall noen seg? Hvem eier hunden? Osv. I forløpet ser vi derimot en bestemt rekkefølge: solskinn, et menneske, enda et menneske, og så en hund. I et forløpsbilde søker vi ifølge Flusser *ikke* etter svar på alt det en scene ikke besvarer. Årsaken er at rekkefølgen i forløpet styrer vår forståelse av hva som er viktig og skreller bort muligheter. Lesing i forløp er relativt reduksjonistisk. Flusser hevder at det i scenen kan være redsel for hunden, dans rundt den og mye mer. I forløpet er tolkningen at det er en fin dag og to personer bestemmer seg for å gå tur med sin hund. Men den siste tolkningen er neppe fullt så nærliggende som Flusser synes å tro. De to personene kan f.eks. i en allegorisk tolkning bli oppfattet som om de går hver sin vei, den ene mot sola (godhet), den andre mot hunden (dyriskhet, ondskap).

Det kan gå nesten ingen tid i historien mellom hver rute, eller svært lang tid slik som i dette eksemplet:



Victor Burgins to bilder av Australia tematiserer hvordan den hvite befolkningen erobret kontinentet fra aboriginerne (bildesekvensen er hentet fra Hutcheon 1994 s. 21). Årstallene gjelder når de første hvite satte sin fot på kontinentet til de hvite hadde

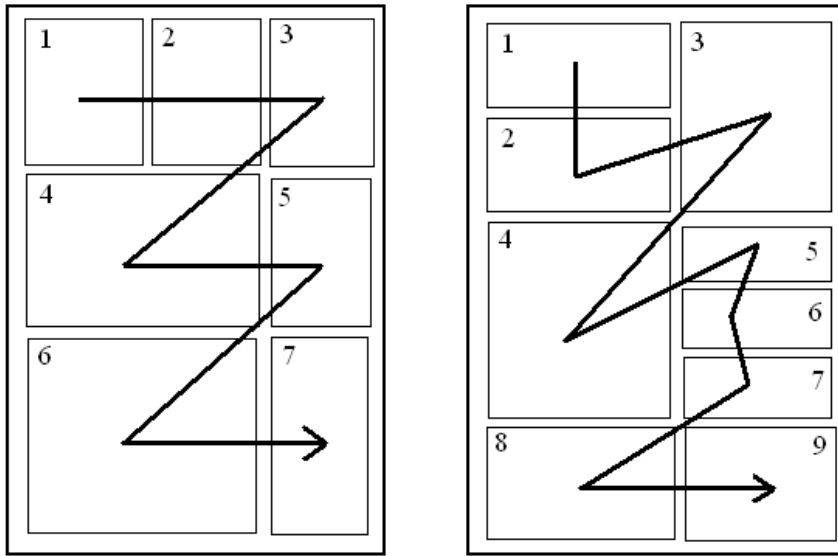
fullstendig dominans. Tiden kan også stå stille i historien, og eventuelt reverseres. Det kan være frampek, tilbakeblikk og gjentakelser.

Tegneserier uten ord har blitt brukt i skoleundervisning for å få elevene til å snakke på et fremmedspråk og reflektere rundt det bildene viser (Baron-Carvais 1985 s. 79).

Mari Kanstad Johnsens *Jeg rømmer* (2016) “er en fin og fabulerende skildring av å føle seg utenfor og å bli trygg på seg selv. Uten tekst som begrenser eller avklarer hva som skjer, dyrker bildefortellingen flertydighet. Du er en historie som ikke trenger ord, faktisk ville den ikke fungert godt med ord. Boka er bilde for bilde bygd på fraværet av språk i jentas møte med et fremmed sted.” (Morten Harper i *Dagbladet* 3. desember 2016 s. 66-67) “*Jeg rømmer* handler om hvordan det er å måtte flytte til et helt nytt sted. Når man har flyttet til et nytt sted, langt bort fra vennene sine og den gamle klassen sin, er det vel ikke så rart at man føler seg litt ensom. Kanskje vil den nye klassen bli hyggeligere etter hvert? Eller kanskje ikke. Kanskje trenger man et lurt triks for å få seg nye venner? For eksempel en selvlysende kanin? I 2016 innfører vi en ny sjanger i den norske bokfloraen! Nemlig ORDFRIE bøker. Det er bøker som *kan* leses av både leseglade og lesesvake, men som i særlig grad vil gi lesesvake i målgruppa 6-9 år den spesielle mestningsfølelsen av endelig å ha lest en *hel bok*. Selv! De ordfrie bøkene inneholder ikke et eneste ord, men leses gjennom å følge illustrasjonene, oppdage detaljer, mønstre, følelser, handling – kun gjennom å fordype seg i det visuelle. En kompetanse våre yngste lesere veldig ofte innehar.” (<http://www.gyldendal.no/Barn-og-ungdom/6-9-aar/Jeg-roemmer>; lesedato 03.03.17)

Ruter med tegninger og skriftbobler er hovedprinsippet i det visuelle uttrykket. Side-layouten kan bestå av mange små ruter, noe få store, hovedsakelig lange, vertikale ruter osv. Inndeling i 3x3 ruter per side er vanlig. I rutene er det figurer, omgivelser, bevegelsesstreker, tekst. Det brukes ofte konvensjonelle symboler, f.eks. en lyspære i lufta for en god idé og en dødningskalle i en taleboble for en forbannelse eller et bannord. Overgangen fra rute til rute tilsvare “kutt” og “klipping” i film.

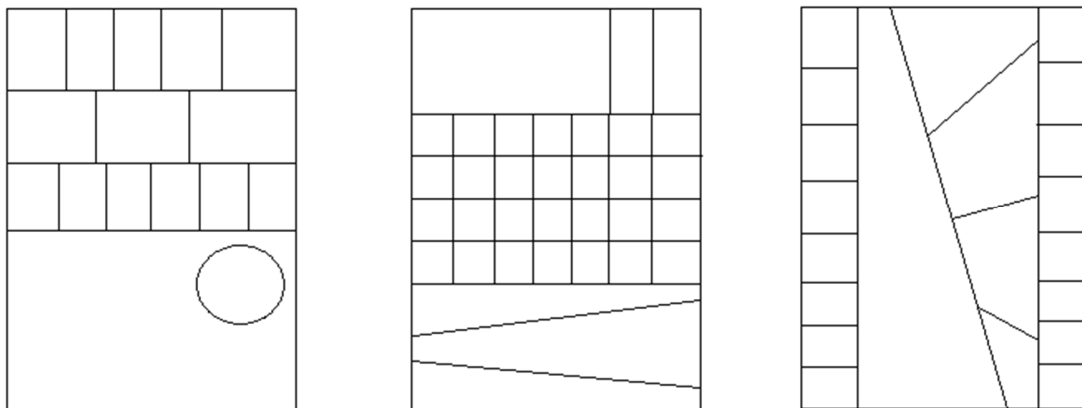
Leserekkefølgen mellom rutene kan gå ulike veier, f.eks. slik:



(Cadet, Charles og Galus 2002 s. 54)

Umiddelbart oppfatter vi i Vesten en person som går mot høyre (dvs. den veien vi leser) som en person som går hjemmefra. Helten kommer ofte fra venstre og går mot høyre, mens det er omvendt med skurken.

Tegneseriesider har blitt lagd med langt mer eksperimentell design enn de to eksemplene ovenfor, f.eks. slik:



Ruteteknikken både styrer og fordeler oppmerksomheten på siden. Hvis hver rute fikseres med øynene etter tur, har tegneserier tydelig likhet med film. Men den som leser tegneserier, ser vanligvis med et raskt blikk over en hel side (en slags overblikks-simultanitet) før hun/han begynner øverst til venstre på sida. Noe informasjon om det som snart kommer til å skje i historien, er dermed allerede “avslørt”. Dette er en

forskjell fra film, der vi ikke med et raskt overblikk kan velge å innhente informasjon om “framtiden” og den visuelle helheten enkeltbildene inngår i. I tegneseriene er det vanlig å se hver side (eller hvert oppslag) som en samlet “komposisjon”. Tegneseriskaperen kan lage visuelle komposisjoner med rutene på en side eller et oppslag, altså gi et gjennomtenkt visuelt inntrykk gjennom plassering og størrelse på rutene. Rutestørrelse sier ofte noe om betydningen av det som vises. Ruteoverskridelser kan f.eks. bidra til å skape bevegelse og fart, som om noe ikke klarer å holde seg innenfor rammene og slynges ut av dem. I motsetning til i film kan leseren dessuten bestemme tempoet selv, altså hvor lenge leseren vil se på hvert bilde, studere detaljer osv.

“Where a prose document can stop in mid-thought and continue on the next page – comics can’t – each page needs to be considered as a whole unit.” (Nick Sousanis i <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/9/4/000234/000234.html>; lesedato 10.02.17)

En rute som er tegnet med bølgestreker, markerer vanligvis at noe skjedde i fortiden, at det er en drøm eller en annen spesiell tilstand.

En 15-16 år gammel skotsk gutt uttalte i en undersøkelse om tegneserier: “Well, generally with graphic novels and comic books you can look at an image more and they can hide things in the image more; in films, it’s one blink and you’ve missed it, but in this one you can see it, and concentrate on it, [...] you can notice it properly and sort of try and work out what it is – sort of look back over it again.” (sisert fra <http://www.participations.org/Volume%209/Issue%202/11%20Sabeti.pdf>; lesedato 18.05.15)

Måten tale kommer til uttrykk på er også helt forskjellige i film og tegneserier. I tegneserier er det “talebobler, tenkebobler, hviskebobler, iskaldekommentarbobler osv.” (Hauge 2001 s. 23) Vi ser dermed visuelt omtrent hva slags tale det dreier seg om. Albumet *Low Moon & andre historier* (2009) av Jason (John Arne Sæterøy) har en historie der snakkeboblene er helt svarte, for å understreke mangelen på kommunikasjon mellom personene. Snakkeboblene i Neil Gaiman m.fl.s *The Sandman* (1989 og senere) brukes til å karakteriser de mytologiske personene i serien. F.eks. er karakteren Dreams bobler gjennomgående svarte og med hvit skrift, og boblene ligner opprevne papirbiter eller malingflekker. Det utflytende ved dem sier leseren noe om det vage ved Dreams eksistens.

Bruk av lydmalende ord (onomatopoietika) som “svisj”, “kræsj” og “doiiiingggg” er vanlig. Vanlige lydords størrelse, utforming og plassering (f.eks. plassert loddrett over et stup) bidrar til “lydopplevelsen”:

AAAAAAAAAAAAAA!!!

I japaneren Masashi Tanakas tegneserie *Gon* (1991 og senere) brukes det ingen ord, heller ikke lydhermende. Bevegelseslinjer og kraftstråler er derimot hyppig anvendt. Serien handler om en liten dinosaur som har overlevd inn i vår tid, og som må klare seg i kamp og samarbeid med ulver, bjørner og andre dyr.

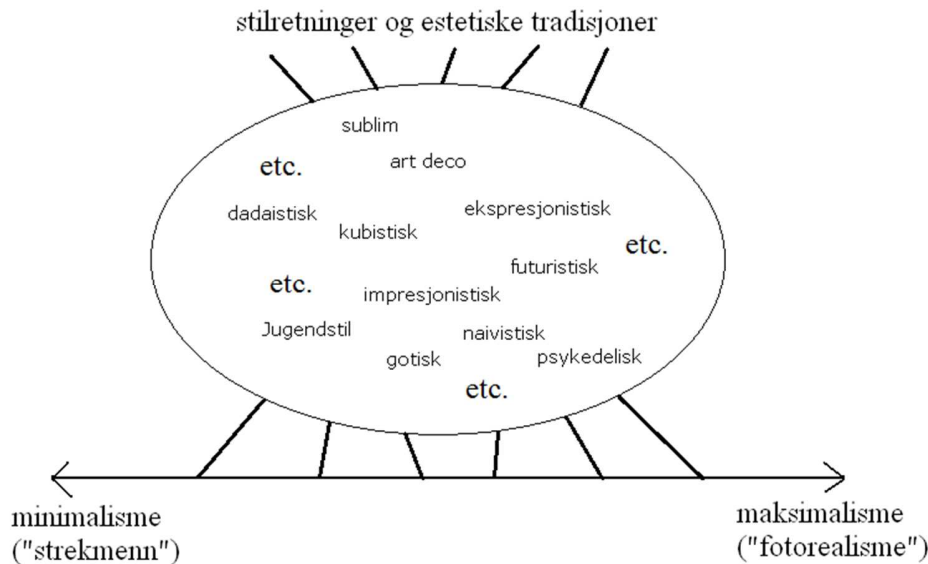
Fartsstreker er en vanlig måte å vise høyt tempo på. Sekvenser av ruter kan vise bevegelser som vanligvis er så raske at de overskrider vår evne til persepsjon. I amerikanske superheltsier er det vanligvis personene som beveger seg og har striper etter seg, mens bakgrunnen står stille. I manga er det vanlig at personene (f.eks. en gjeng motorsyklister i vill fart) står stille, mens bakgrunnen er full slørete og full av voldsomme bevegelseslinjer. Hus og trær i bakgrunnen utstyres med fartsstreker.

En tegneserie kan ha et “gjennomsnittstempo”, dvs. et tempo som leseren bør lese rutene i. Hvis det er mye tekst, går lesetempoet ned. Noen serier er “langsomme”, andre er “raske”. Innad i hver tegneserie kan det være stor variasjon, en vekslende rytme mellom langsomme og raske sekvenser. Bilderuter uten tekst kan studeres nøye eller bare raskt kastes et blikk på. Slike ruter har ikke en implisitt tidsbruk slik ruter med verbal tekst har. Hvis en rute inneholder 200 ord, kan ingen virkelig “lese” den på et par sekunder.

Roland Barthes’ termer “relais” og “ancrage” gjelder to spesifikke sammenhenger mellom bilde og ord (Barthes 1993 s. 1421). Det verbale kan fungere som “avløsende” (“relais”): Verbalteksten og bildet har da komplementært innhold, som f.eks. i vitsetegninger og tegneserier der vi ofte må få med oss både verbalskrift og bilde for å forstå. Både tekst og bilde gir nødvendig informasjon (et bilde kan vise at en person er glad, mens verbalteksten forklarer hvorfor). En verbal tekst kan også uttrykke noe som det er vanskelig eller umulig å vise i et bilde. Ved styring eller forankring (“ancrage”) derimot, er bildet det primære, med en påfølgende verbaltekst som presiserende “gjentakelse”. En verbal tekst avgrensner det tolkningsmangfoldet som et bilde ofte innbyr til (f.eks. ved å forklare at en person på et bilde er mer overrasket enn sint; ansiktsuttrykket til personen kan vise noe midt imellom). “Ancrage” fungerer som en kontroll ifølge Barthes, ved at det verbale undertrykker den prinsipielt lange rekken av tolkningsmuligheter ved bildet (1993 s. 1422). I avisfotografier og reklamer er det ofte et slikt underbyggende forhold mellom verbaltekst og bilde. I film er derimot oftest dialogen svært viktig og gir mye informasjon som ikke bildene gir (“relais”). En verbal tekst kan altså enten avløse eller forankre et bilde. I noen tegneserier bytter ordene/verbalteksten på å forankre og avløse tegningene.

Hver tegner har sin egen stil, men noen stiler ligner hverandre. Tegneren kan f.eks. primært ha en realistisk tegnestil, en dramatisk stil (enklere og mer subjektiv enn den

realistiske) eller en humoristisk stil (karikert/fordreid). Stilen kan gå fra det minimalistiske til det maksimalistiske:



Figuren viser også at både enkle tegnestiler og mer krevende, naturtro virkelighetsgjengivelser kan være påvirket av kjente estetiske uttrykk/tradisjoner. Batman-tegneserier har ofte et visuelt preg som minner om kunststilen art deco. Noen Supermann- og andre superhelt-tegnere legger opp til en sublim stil med f.eks. sterke farts- og lyseffekter. Den svenske tegneren Joakim Pirinen har en grotesk stil i sine serier, mens italienske Cinzia Ghiglianos *Nora* (1978; en adaptasjon av Ibsens skuespill) bruker Jugendstil-estetikk. Mange komiske tegneserier, f.eks. *Asterix*, bruker burlesk estetikk blant sine uttrykk.

Enkle strektegninger kan være utformet på mange ulike måter, f.eks. naivistiske slik at de ligner barnetegninger eller med så rette streker at de viser at de er tegnet med linjal.

Det fleste tegneserielesere er mellom 9 og 12 år gamle hevdet en tysk forsker i 1996 (Grünewald 1996 s. 25). Kombinasjonen av bilder og ord som "sier det samme" (redundans) kan være gunstig for lesesvake. Redundans er overtydelighet, f.eks. at en skurk ser skurk-aktig ut, banner og gjør noe stygt.

Seriene har noen like sjangertrekk med eventyr: Tegneserier om overnaturlige ting, f.eks. *Superman*, ligner undereventyr (dvs. eventyr om undere, det overnaturlige). Tegneserier med dyr som hovedpersoner ligner dyreeventyr. De seriene som primært skal være morsomme, har likhetstrekk med såkalte skjemteeventyr.

Den amerikanske tegneserieskaperen Frank Miller uttalte: “To have moral concepts worked out on paper, and a world where people fight for them... I think that’s a lot of what draws people to our comics.” (her sitert fra <http://www.reocities.com/cckomtranslations/translat/ccrash01.htm>; lesedato 23.09.13)

Tegneserieskaperne bruker svært ulike teknikker og ulikt detaljnivå i sine serier. I *Tintin*-serien tegner belgieren Hergé (kunstnernavn for Georges Prosper Remi) ofte tilsynelatende uviktige detaljer som lett overses, men som blir viktig senere i historien (Grünewald 1996 s. 95-96). Den belgisk-franske tradisjonen med “den tydelige linjen” (“ligne claire”) viser bl.a. detaljerte og realistiske omgivelser, mens personene er mer stiliserte. Uttrykket skal ha blitt skapt av den nederlandske tegneren Joost Swarte. “The most influential of these artists was Hergé – the creator of the popular boys’ comic “The Adventures of Tintin.” “Hergé” was the pen name of the Belgian comics writer/artist George Remi. Responsible for some of the most memorable characters in European comics, his comic style soon became synonymous with European comic art as a whole. The clean, even inks paired with the cartoon-proportioned characters and detailed, intricate backgrounds created a surreal landscape where the antics of Tintin and his dog Snowy coexisted with the real world. This style continued to evolve with the creation of the Tintin magazine in 1946. [...] Hergé was given artistic control over the magazine, and this control fostered what would soon evolve into the style known as “ligne claire,” or in English, “clear line.” Coined by Joost Swarte in 1977, ligne claire describes comic art that gives equal weight and consideration to every line on the page. By forgoing shading with ink, the artist creates a depth of field on the page that brings equal amounts of focus to the background and foreground.” (<http://comicfoundry.com/>; lesedato 12.03.15)

De ni første *Tintin*-album ble publisert i svart-hvitt i årene 1930-42 (Porret 2009 s. 265). Fram til 2009 hadde det blitt solgt ca. 250 millioner *Tintin*-album over hele verden (ifølge Porret 2009). Hergé tegnet 11 album om Tintin alene, men etablerte deretter et tegnerstudio. Han samarbeidet der med andre tegnere (blant andre Edgar Jacobs, Bob de Moor og Paul Cuvelier). Det var nødvendig med mye dokumentasjon for å gjøre *Tintin*-albumene korrekte når det gjaldt geografi, arkitektur, plante- og dyreliv i ulike land osv., så det tok minst to år å produsere et album (Baron-Carvais 1985 s. 52-53). I sitt studio praktiserte Hergé den amerikanske arbeidsmåten med arbeidsfordeling, og der alle skulle imitere den stilen Hergé var kjent for. Hergé ledet arbeidet, f.eks. å kontrollere at den som tegnet landskapene, gjorde det slik at det lignet Hergés landskaper. En person beregnet hvor store taleboblene burde være, andre skrev tekstene inn i boblene, fargela osv. (Pierre 1976 s. 110).

Tintin som person kjennetegnes av en “liberal individualisme”, og han vil heller redde én konkret person enn å “redde” et helt folk gjennom å bidra til en revolusjon (Porret

2009 s. 249). Han er ikke opptatt av politikk, men er en typisk europeisk humanist. Noen kritikere har kalt Tintin egoistisk, men han er snarere en Voltaire-tilhenger som lever i sin egen individuelle samvittighets hage (Porret 2009 s. 250). Tintin har blitt oppfattet som et slags “tomt skall” uten en fastlagt identitet, men han er alltid klar til å fylles av spennende hendelser (Bessières 2011 s. 151).

Den franske journalisten Olivier Delcroix har uttalt at han valgte sitt yrke på grunn av sin beundring for Tintin (Porret 2009 s. 267).

“*Tintin* established the so-called Bruxelles School in opposition to the Charleroi style. Dominated by a hyper-stylized realism that favoured flat colouring, the elimination of shading, and the suppression of extraneous detail, the ‘clear line’ style of the Bruxelles School was practised by Hergé, E. P. Jacobs, Jacques Martin, Willy Vandersteen, and others.” (Beaty 2007 s. 22) Den første franske tegneserien med en tydelig “ligne claire” handler om den unge kvinnen Bécassine, fra 1905 (Marie 2009 s. 31). De første historiene om henne ble skrevet av Jacqueline Rivière og tegnet av Joseph Pinchon. Bécassine er bonnsk og dum, men ble særlig under 1. verdenskrig en kjærkommen underholdning, med historiene *Bécassine under krigen* (1916), *Bécassine hos de allierte* (1917), *Bécassine mobilisert* (1918), og senere *Bécassine hos tyrkerne* (1919) (Marie 2009 s. 31-32).

En tegneserieskaper er ikke på samme måte som en filmregissør bundet opp av tekniske og økonomiske begrensninger (Jan Baetens i <http://www.editionsdelan2.com/groensteen/sommaire.htm>; lesedato 20.05.06). Tegneserien krever ikke en spesifikk teknologi slik filmmediet gjør.

En “splash panel” er en stor innledningsrute. Det er ofte en komposisjon av figurene i historien, men uten at bildet inngår i historien. Betegnelsen anvendes om “den store innledningsruten som brukes i mange serier, særlig superheltsier, for å fange lesernes interesse. Betegnelsen kan også anvendes om store, actionfylte ruter inne i serien.” (Schröder 1982 s. 109)

En “split panel” er f.eks. en hel tegneserieside der bakgrunnen er konstant og fordelt på flere ruter, mens personene på siden beveger seg, slik at det skapes illusjon om bevegelse selv om miljøet rundt personene er uendret. Det er en sekvens lagd “ved at en gjennomgående bakgrunn, f.eks. et landskap eller et hus, deles opp i flere ruter. Figurene forflytter seg fra rute til rute, mens bakgrunnen altså er konstant.” (Schröder 1982 s. 109) Denne teknikken ble mye brukt av amerikaneren Frank King “in his *Gasoline Alley* Sunday pages where he would turn the whole page into one continuous landscape. For example, on 24 May 1931, King uses an unrealistic, almost isometric perspective to turn the page into a single image, like a diagram viewed from above, of

the neighbourhood and its assorted residents. This angled aerial view he divides into twelve equal panels, each containing at least one fresh character to contribute their own moment of comedy. In more of an ensemble of jokes than a strictly linear narrative, no characters appear here more than once. King went further, however, in 1934 when over three consecutive weeks he used the whole page as one image to portray a house being built, from bare site to construction to finishing touches. The first of these, dated 25 March 1934, presents repeated images of Skee-zix and his pal Wimpy as they play around the foundations dug out of their favourite baseball diamond and meet a local girl. Here the threesome move around twelve identical square panels and time unfolds in sequence, although jumping ahead sometimes by a considerable period from one to the next.” (http://www.paulgravett.com/articles/article/gianni_de_luca_hamlet; lesedato 07.04.15)

Flu Hartbergs tegneserie *Fagprat* (utgitt i bok i 2010) består av “striper” i form av én avlang firkant. “I *Fagprat* må derimot alt stappes inn i samme rute [...] Ingen av *Fagprats* samtaledeltagere har vunnet i genlotteriet, de minner om kollegaen Daniel Clowes’ styggeste kreaturer, og de må presse seg inn i rutene, gjerne med et litt for avlangt hode eller en sammentrykt kropp som resultat.” (*Morgenbladet* 30. juli–5. august 2010 s. 34)

Den amerikanske tegneserieskaperen Vaughn Bodé har inspirert mange graffiti-sprayere innen hiphop-subkulturen, særlig i New York tidlig på 1980-tallet (Krekow, Steiner og Taupitz 1999 s. 61). Tegneserie-estetikk har påvirket forskjellige stilretninger innen graffiti-miljøene, f.eks. boble-stilen (Krekow, Steiner og Taupitz 1999 s. 82).

“Har du en iPhone – eller enda bedre, en iPad – for hånd, kan du nå laste ned Marvels tegneserieapplikasjon gratis fra AppStore. Der får du enkel tilgang på både gamle og nye tegneseriehefter, spesialtilpasset for skjermlesing i farta. Hvert hefte er regissert slik at du blar deg gjennom sidene på en høyst leseverdige måte, noe som faktisk fungerer overraskende bra selv på den lille iPhone-skjermen.” (*Dagbladet* 29. april 2010 s. 52) Tegneserier til Verdensveven (webcomics), eventuelt til mobiltelefon, har ofte vertikal layout, dvs. at rutene kommer under hverandre.

Et eksempel på en nett-tegneserie (“webcomics”) er *Prequel, or Making a Cat Cry: The Adventure*, lagd av en amerikaner med kunstnernavnet Kazerad. Katten Katia er hovedpersonen. Hun opptrer ikke bare i tegninger, men også i animasjoner, og lesere/publikum har stor innflytelse på hvordan serien utvikler seg. “More specifically, PREQUEL is an interactive story where readers serve as the protagonist’s subconscious. It was inspired by the user command model employed by MS Paint Adventures and is based on the Elder Scrolls universe created by Bethesda Softworks,

though familiarity with either of these is not necessary to understand PREQUEL.” (<http://www.prequeladventure.com/about-prequel/>; lesedato 06.01.16) Seriens nettsider inneholdt i 2016 linker til leseres fanart, til en fangruppe på Facebook m.m.

Remedy Entertainments actionspill *Max Payne* (2001) inneholder noen tegneseriepaneler der personene har talebobler. Disse tegneseriestripene blir brukt i stedet for kuttscener for å føre historien i spillet videre.

Amar Chitra Katha er en indisk tegneserie, publisert av India Book House. “Amar Chitra Katha's original numbered series of 426 Indian classical comics began in 1969 with #11, Krishna; it ended in 1991 with #436, Jawaharlal Nehru. This original series also included three larger special issues. In addition, between 1969 to 1991 IBH reprinted many of the early titles individually, published at least 35 “Bumper Issues” (each re-printing three of these titles as one volume), and at one time re-printed the earliest issues in “21 deluxe bound volumes, each containing 10 Amar Chitra Katha titles serially from No. 11 to 210” (*sic.*). For some reason IBH also printed some of the original issues under a different label, Chaturang Katha.” (<http://www.silkqin.com/13pers/acklist.htm>; lesedato 05.06.13) “Amar Chitra Katha, our flagship brand, was founded in 1967 and is a household name in India. It is synonymous with the visual reinvention of the quintessentially Indian stories from the great epics, mythology, history, literature, oral folktales and many other sources. With more than 400 comics in 20+ languages that have sold 90+ million copies to date, Amar Chitra Katha is a cultural phenomenon. With a national distribution across all major book retailers, hundreds of small bookstores and thousands of vendors, the titles remain immensely popular in the classic illustrated format. With more than 1.5 million copies sold every year, it is the best selling children’s publication in India.” (<http://www.ack-media.com/AmarChitraKatha.aspx>; lesedato 05.06.13)

Den amerikanske forfatteren og tegneren Jack T. Chick “står bak over 100 kristne, evangeliske tegneserier, de fleste i lommeformat, trykket i eget trykkeri og gitt ut på eget forlag. Til sammen har disse et opplag på rundt 800 millioner, noe som antakelig gjør Chick til verdens mest leste forfatter noensinne.” (*Dagbladets Magasinet* 11. juli 2015 s. 47)

Det finnes mange organisasjoner for amatør-tegneserieskapere. Et eksempel: “Grassroots Comics as a medium stands out distinctly from mainstream comics. These comics are created by “You and Me”, common masses themselves. Individuals from diverse background have used this powerful medium to express their own self. This has served as one of the most popular communication tool for several organizations and people’s movement. Comics have given a new direction to representation of silences thereby creating a revolution in itself. These comics are easy-to-make,

reproduced by simple photocopier and distributed in a limited demarcated area, which invites local debates among people from different socio-economic stratum of the society. [...] What makes these comics different from a professional creation is the ownership on the content as well as local settings and drama. The comics are pasted up in all possible locations i.e. village's meeting place, bus stops, shops, offices, schools, on notice-boards and electricity poles or even on trees. [...] The use of Grassroots Comics is relatively a new phenomenon, after its inception in India it has been replicated in other South Asian countries and a few countries in Africa, Latin America, the Middle East and Europe. [...] World Comics India and World Comics Finland have together organized many workshops, exhibition and Trainer's camp around the globe. The manuals in many different languages are available on their websites. Around 500 comics workshops have been organized so far. In 2009 alone, World Comics India conducted around 100 workshops. Most of these workshops were organized in remote and conflict areas of South Asia." (<http://www.worldcomicsindia.com/grassrootcomics.html>; lesedato 10.06.13)

“Høgskoleområdet til HiO [= Høgskolen i Oslo] er et rom som inneholder mange meninger, følelser og symboler. Det er studenter og ansatte som utgjør dette rommet gjennom sosial interaksjon, erfaringer de gjør seg og måter de bruker rommet på. For utenlandske studenter som kommer til HiO, kan språk og teknologibruk være utfordrende. I forbindelse med hvordan folk grupperer seg i forhold til rommet de befinner seg i, har Anne Leseth og Aleksandra Bartoszko gått sammen med tegneserieskaper Marcin Ponomarew og laget tegneserien *Public Space, Information, Accessibility, Technology and Diversity at Oslo University College*.” (<http://www.hio.no/Aktuelt/HiO-nytt/Forskning-i-tegneserieformat>; lesedato 22.02.11)

Aleksandra Bartoszko og Marcin Ponomarews *Viruset* (2016) “er et samarbeid mellom en sosialantropolog og stipendiat ved Institutt for samfunnsfag Aleksandra Bartoszko, grafisk kunstner Marcin Ponomarew, og aktive og tidligere injiserende stoffbrukere, samt bruker- og pasientorganisasjoner. Manuset er basert på Bartoszkos etnografiske feltarbeid og intervjuer som hun har utført i forbindelse med hennes Phd-prosjekt. Boken handler om hepatitt C hos injiserende stoffbrukere. Vi utforsker smittelogikker og -teknologier, risikohåndtering, stigma og subjektive forståelser av sykdom og kropp. I tillegg kaster boken lys på kommunikasjon mellom pasienter og leger, formidling av medisinsk kunnskap og pasientenes søk etter forståelse av egen sykdom ved bruk av biomedisinske forklaringer. [...] Målgruppe er brukere, men også fagpersoner som vil få innblikk i brukernes logikker, tolkninger og forståelse av egen situasjon samt den informasjon de får av fagpersoner.” (fra e-post av Aleksandra Bartoszko på e-postlista biblioteknorge, 17.08.16)

“Å presentere etnografiske funn i tegneserieformat er nokså utradisjonelt. I antropologien er derimot visuelle presentasjonsformer ikke så uvanlig og antropologiske funn blir i stadig økende grad formidlet og presentert med bruk av bilder, film og materielle utstillinger. Forskerne og tegneserieskaperen har i forbindelse med “Public Space”-prosjektet samlet en del etnografiske situasjoner. Noen av tegningene viser situasjoner som forskerne selv har observert, andre viser situasjoner som informantene har erfart. Tegningene er ofte knyttet til følelsene til informantene. Som i skriftlig etnografi, har forskerne endret på noen av situasjonene for å bevare anonymiteten til sine informanter. Denne prosessen er blitt utført med samme presisjon og etisk forankring som hadde vært tilfellet dersom kartleggingsprosjektet ble presentert skriftlig. Det var under sitt feltarbeid sosialantropolog og høgskolelektor ved HF, Aleksandra Bartoszko, først fikk ideen om å tegne situasjonen mange internasjonale studenter står overfor når de kommer til en norsk utdanningsinstitusjon. - En internasjonal student spurte meg hvor studieadministrasjonen lå. Hele situasjonen var veldig “grafisk” og det var slik jeg kom på ideen om at dette kartleggingsprosjektet faktisk kunne tegnes, sier hun. - Vi hadde fra starten av tenkt på hvordan vi kunne formidle dette på en alternativ måte og denne situasjonen med studenten minnet meg litt om karikaturer og morsomme tegneserier der man avslører absurditeter i samfunnet. Førsteamanuensis ved SPS, Anne Leseth, mener at ved å presentere kartleggingsprosjektet i dette formatet, kan man nå ut til flere enn man ville gjort med en tradisjonell skriftlig rapport. - Det er viktig å synliggjøre formidling, sier hun. - At språk hindrer internasjonale studenter i å kunne fullt ut nyttiggjøre seg av rommet de befinner seg i er jo også en god grunn til å presentere funnene våre visuelt slik at vi kan nå ut til flest mulig, uansett nasjonalitet eller tilhørighet.” (<http://www.hio.no/Aktuelt/HiO-nytt/Forskning-i-tegneserieformat>; lesedato 22.02.11)

“Although traditional architectural drawings are well suited for identifying problems, visualizing solutions, and providing precise information about technical details, scale, and design, they are often difficult for laypeople to interpret. Many architects have therefore chosen to use the comic strip medium’s distinctive mix of words and images to supplement their conventional visual representations. The genre’s characteristic imagery, onomatopoeia, speech and thought balloons, and capacity to present a variety of cross-sections and perspectives are used to create stories about people’s encounters with architecture. The combination of text and imagery makes it possible to express a complex message in a readily understandable and succinct manner, in a visual style that is accessible to a wider audience.” (http://www.nasjonalmuseet.no/en/exhibitions_and_events/exhibitions/national_museum_architecture/Architecture+in+Comic-Strip+Form.b7C_wlfQ3c.ips; lesedato 17.06.16)

Esben S. Titland ga i 2014 ut *Piketty på 1-2-3*. Tegneserien er på 24 sider og brukes til “å illustrere og forenkle materiale som opprinnelig stammer fra andre medier – i dette

tilfellet Thomas Pikettys *Kapitalen i det 21. århundre*. Tegneseriemediet er et svært effektivt formidlingsverktøy med et eksepsjonelt potensial for informasjonstett og intuitivt lettfattelig kommunikasjon. Derfor finnes det en lang tradisjon for tegneserier som har som eneste oppgave å formidle informasjon på mest mulig effektiv måte, som sikkerhetsbrosjyrer på passasjerfly og bruksanvisninger for montering av Ikea-møbler.” (*Morgenbladet* 30. januar–5. februar 2015 s. 48)

“Den norske tegneserietegneren Josef Yohannes, som står bak serien “The Urban Legend”, har laget en spesialutgave som skal deles ut i ebola-rammede områder i Afrika. Heftet handler om barn i Sierra Leone som får hjelp av superhelten, samt opplæring om sykdommen og hvordan de kan beskytte seg.” (*Dagbladet* 30. mai 2015 s. 53)

Amerikaneren Lawrence Treat har gitt ut en serie bøker med bildegåter av kriminalsaker som leseren skal løse. I bøkene med fellestittelen *Crime and Puzzlement* (1935, 1941, 1962 og senere) beskrives kort en rekke kriminalgåter, hver illustrert med minst én tegning. Tegningene er svært detaljrike, og vi blir bedt om å studere dem grundig. Noen av bildene viser “før” og “etter” på samme åsted, med en rekke detaljer endret fra første bilde til det andre. Meningen er at tegningene sammen med de korte fortellingene og spørsmål rettet til leseren skal gi nok informasjon til at leseren kan løse sakene. Svar på gåtene står bakerst i bøkene.

Den dansk-amerikanske tegneserieskaperen Werner Wejp-Olsens *Inspector Danger's Crime-Quiz: 42 Mysteries for You to Solve!* (2008) inneholder korte tegneserier med krimgåter. “Inspector Danger’s Crime-Quiz is a crime-puzzle challenging armchair sleuths of both genders and all ages to activate their Sherlock Holmes-gene to figure out the right solution and solve the case. The main characters are the tough and rough Inspector Danger, all criminals’ worst nightmare, and Alfie, his dim-witted assistant and still a rookie after seven years on the force.” (http://comicsshowcase.com/Crime_Quiz.html; lesedato 16.08.13)

Den sveitsiske kunstneren Warja Honegger-Lavater lagde en serie bildefortellinger (i bøker som kan trekkes ut etter trekkspillprinsippet) basert på et spesielt tegneprinsipp. Først i hver bok vises det ulike former i ulike farger og det forklares hva hver av disse abstrakte figurene representerer (hvilke personer, gjenstander, steder). I *Wilhelm Tell* (1962) representeres Tell av en stor blå runding, hans sønn av en liten blå runding, Gessler av en svart firkant med to røde trekkanter over, grønne prikker er en skog, blå streker en sjø, osv. Så følger en lang bildefortelling der en historie fortelles ved å bruke de abstrakte figurene. I tillegg til *Wilhelm Tell* har Honegger-Lavater lagd bl.a. *Snøhvit* og *Den stygge andungen* på tilsvarende måte.

Grethe Nestor og Norunn Blichfeldt Schjervens *Zofies verden* (2006-12) var “i utgangspunktet resirkulert, sier Nestor og henviser til at serien er satt sammen av gamle tegneseriestriper, med ny tekst. [...] Serien er sterkt inspirert av pop art, på samme måte som [den amerikanske kunstneren Roy] Lichtenstein gjorde det; andres serier blir utgangspunktet for å lage noe eget. Og blant de seriene de henter tegninger fra, er “Diabolic.” (Dagbladet 23. november 2008 s. 29)

Amerikaneren Chris Wares *Building Stories* (2012) er en uvanlig tegneserie som er utgitt sammen med annet materiale. “It’s a big, sturdy box, containing 14 different “easily misplaced elements” – a hard-bound volume or two, pamphlets and leaflets of various dimensions, a monstrously huge tabloid à la century-old Sunday newspaper comics sections and a folded board of the sort that might once have come with a fancy game. In which order should one read them? Whatever, Ware shrugs, uncharacteristically relinquishing his customary absolute control. In the world of “Building Stories,” linearity leads only to decay and death. [...] The chief protagonist of “Building Stories,” a sad, lonely florist with a prosthetic leg (Ware never gives her a name), lives on the third story of a 98-year-old building in Chicago. She’s a former art student who eventually gave up on creating anything: as she explains in a pseudo-gag cartoon on the edge of the box (!), she was “just art curious.” [...] Ware lets his readers follow the gnarled paths memory takes as it builds and rebuilds stories. The individual elements of the box show us the building and its residents at fraught moments in their lives, or chart aspects of their existence over time. [...] The organizing principle of “Building Stories” is architecture, and – even more than he usually does – Ware renders places and events alike as architectural diagrams.” (Douglas Wolk i <http://www.nytimes.com/2012/10/21/books/review/building-stories-by-chris-ware.html>; lesedato 04.12.14)

Chris Ware har uttalt at hvert sekund som en tegneserieleser bruker på en av hans serier, gjennomsnittlig har krevd én og en halv time arbeid (http://www.academia.edu/26571096/Time_under_Siege; lesedato 05.12.17).

Lene Asks tegneseriebok *Kjære Rikard* (2014) er basert på “en sterk historie Lene Ask har kommet over i Misjonsarkivet i Stavanger. Blant brev og gamle dokumenter fant hun brevvekslingen mellom lille Rikard og faren, som var misjonær på Madagaskar. Etter at Rikards mor døde i 1891, ble han og to eldre søsken satt på misjonsbarnehjemmet Solbakken mens faren giftet seg på nytt og dro tilbake. Da var Rikard åtte. Ti år skulle gå før far og barn så hverandre igjen, i mellomtida sendte de hverandre brev, men ikke alltid like hyppig som faren skulle ønske. [...] Det er disse brevene som utgjør teksten i boka, og Ask har bevart håndskriften. Det er interessant å se Rikards skrift, og hvordan den utvikler seg, og håndskriften gir en veldig autentisk følelse [...] Et lite tillegg bakerst hvor den stod i blokkbokstaver hadde vært kjærkomment. [...] Blyanttegningene er duse og realistiske, som falmede fotografier,

og bildene viser ofte noe helt annet enn teksten. Dette er en god måte å utfylle de subjektive brevene på, spesielt Rikards knappe setninger overlater mye til fantasien. [...] Ask har også tro nok på historien til å ikke overdrive dette sentimentale og tragiske, hun tegner en aktiv gutt, en ofte rampete gutt, og lar sorgen hvile i blikket hans og ikke i rennende tårer.” (*Dagbladet* 26. juli 2014 s. 61)

“Alle snakker om Thomas Piketty (43), men er det noen som forstår hva han sier? Boka “Kapitalen i det 21. århundret”, nylig utgitt på norsk, er et avskrekkende verk, både i volum og tema. [...] Her snakker vi om en bred visjon av verdens økonomiske historie, grublet fram og formulert av en av vår tids mest skarpsindige eksperter. [...] den norske tegneserieforfatteren Esben S. Titland [...] har lagd en morsom tegneserie som heter “Piketty på 1-2-3, Kapitalen i det 21. århundret tegnet og forklart”. Økonomen ser ut som en slags Tintin-figur i fullt firsprang, og på noen få, instruktive sider er vi klare til å diskutere økonomisk ulikhet” (*Dagbladet* 2. desember 2014 s. 36).

Den digitale tegneserien *Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel* (2006) ble lagd for å leses direkte på en Playstation-konsoll. “ *Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel* [...] is an interactive comic book developed by Kojima Productions and published by Konami for the PlayStation Portable. [...] *Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel* is a digitized version of the *Metal Gear Solid* comic drawn by Ashley Wood that has been edited to feature sound effects, animations, and music. In the PSP version, users can zoom in and out of the images using the analog stick and scan specific points of interest as they progress through the story. These scanned images are then stored in a database, which can then be linked together to access more in depth information.”

(http://metalgear.wikia.com/wiki/Metal_Gear_Solid:_Digital_Graphic_Novel; lesedato 27.09.13)

“Franskmenn generelt er fortsatt lite komfortable med å lese eller snakke på engelsk, det var også noe av årsaken til at Jason (John Arne Sæterøy) valgte å lage mange “stumme” serier i starten. På den måten fikk han lettere presentert sine serier på de franske festivalene, og nå utgis alle hans serier først på fransk.” (*Dagbladet* 19. april 2012 s. 60)

Boka *Bob Dylan Revisited* (2009) er en samling av 13 tegneserieversjoner av Dylan-sanger. Blant annet har Thierry Murat lagd en tegneserieadaptasjon av “Blowin’ in the wind”, Lorenzo Mattotti av “A hard rain’s a-gonna fall” og Dave McKean av “Desolation row”. “What if the Smiths’ songs were comics? An American publisher is taking that idea to the printing-press, organising a new anthology that transforms songs such as Girlfriend in a Coma and How Soon Is Now? into comic-book stories.

Each tune will unspool as a four-to-eight-page comic strip [...] *Unite and Take Over: Comic Stories Inspired by the Smiths* [2011] is the brainchild of Shawn Demumbrum, a Phoenix, Arizona comics geek who clearly likes his Batman with a dash of melancholy.” (<http://www.theguardian.com/music/2011/aug/03/smiths-comics-morrissey-song>; lesedato 02.02.15)

“Hvis tegneserien skal makte å kravle seg ut av sin ghettofiserte posisjon som et medium for lett, infantil underholdning og en obskur nisjekunstform for spesielt interesserte – slik de fleste er enige om at den skal – må den vokse seg forbi de mange uskrevne og ureflekterte reglene for hvordan ting skal og ikke skal gjøres. Tegneseriemediet har bare godt av at det kommer folk utenfra og gjør ting som strider mot tradisjonene, og selv om forestillingen om at man kun kan bryte reglene om man kjenner og mestrer dem unektelig besitter en viss romantisk appell, vil det være både urealistisk og uhensiktsmessig å fremsette dette som et krav til kunst og underholdning i 2015. Snevre nedarvede forestillinger om hva tegneserier skal være, hvordan de skal se ut, hvordan de skal fortelle, hvem de skal fortelle til og på hvilke premisser er blant de fremste årsakene til at tegneserien i dag er en såpass marginalisert kunstform som den er. For eksempel har nettegneserier som felt i beste fall en løs forbindelse til tegneseriehistorien hva angår spørsmål om håndverk, estetikk og presentasjonsform, og likevel er det dette feltet som ekspanderer mest og rekrutterer flest nye lesere. Følgelig har norske tegneserier – som tegneserier andre steder – bare godt av at det jevnlig dukker opp folk utenfra som går løs på mediet upåvirket av historisk og erfaringsmessig bagasje.” (Aksel Kielland i <http://www.empirix.no/storsatsning-skuffer-stort/>; lesedato 26.06.15)

Historikk

Bildesekvenser (f.eks. på Bayeux-teppet) som er forløpere til tegneserier, har blitt kalt pretegneserier. De egentlige tegneseriene oppstod på 1800-tallet.

Det er bare en gradvis overgang mellom karikaturtegninger der personene har snakkebobler til sekvenser av bilder med snakkebobler. Mange karikaturtegninger har vist sekvenser og dermed vært forløpere for tegneserier. Allerede på 1700-tallet fantes det amorøse to-bilde-historier (Grünwald 1996 s. 98; “Zweibild-Geschichten”) som viste “før” og “etter”. Den britiske maleren og tegneren William Hogarth lagde på 1730-tallet bilder med tittelen *Before and After*. Franskmannen Gustave Doré illustrerte Bibelen, Dantes *Den guddommelige komedie* og andre litterære verk på 1800-tallet, men lagde også egne bildefortellinger.

I USA var de fleste tidlige tegneseriene fra 1800-tallet “newspaper strips rather than satirical magazines [som var tilfelle i Storbritannia]. [...] Single-image cartoons

became the feature first of all, and then proper strips: these were modest affairs at first – a few, black-and-white, limited-panel gags at the bottom of a page – but soon grew into full-colour supplements, usually between four and eight pages in length. Almost always these supplements appeared on a Sunday, and over time they became known as ‘the Sunday Funnies’: the term ‘the comics’ was similarly used in the United States to mean an integral part of a newspaper. [...] The main commercial reason for introducing such an innovation into papers was to reach the immigrant populations in the big cities.” (Sabin 1996 s. 19-20) De første amerikanske tegneseriene tiltrakk seg altså mennesker som var dårlige til å lese engelsk, både innvandrere og barn (Ortoleva 1995 s. 66). Mange av immigrantene hadde svake (eller ingen) leseferdigheter også på sitt eget morsmål. Fra 1907 ble “Sunday Comics” – en helsides tegneserie i farger i en amerikansk avis – etablert og dermed forventet av leserne (Baron-Carvais 1985 s. 13).

I perioden 1900-1904 oppstod der 65 nye, forskjellige tegneserier i USA (Pierre 1976 s. 14). Alle var ment å være komiske, og ble kalt “comics” eller “funnies”.

Amerikaneren Jimmy Swinnerton påbegynte i 1892 sin tegneserie *The Little Bears* (også kalt *Little Bears and Tigers*) i avisa *San Francisco Examiner* (Baron-Carvais 1985 s. 12). To år senere lagde Richard Outcault en humoristisk 6-bilders tegneserie kalt *Origin of the Species, or the Evolution of the Crocodile Explained*. Den ble trykt i Joseph Pulitzers avis *New York World*, og viser en hund som blir spist av en slange. Slangen får deretter bein og ligner en krokodille. Outcault skapte i 1895 serien *Hogan’s Alley*, der hovedpersonen er en liten gutt med gul drakt, The Yellow Kid. Noen regner både filmens og tegneseriens fødselsår som det samme: 1895 (Schneider, Dannecker m.fl. 1999 s. 46). *Hogan’s Alley* skiftet snart navn til *The Yellow Kid*. *The Yellow Kid* fikk fra 1896 stor suksess, og det er en av grunnene til at den av mange regnes som den første tegneserien (Baron-Carvais 1985 s. 13).

Den amerikanske aviskongen William Randolph Hearst publiserte i sin avis *The New York Journal* i 1896 Richard Outcaults første sekvens med *The Yellow Kid*. Med denne serien Outcault “went downmarket with a satire on urban slum life, peppered with ethnic slurs: the eponymous ‘kid’ was a Chinese-looking urchin [= skøyerunge], and a kind of manic idiot savant. What was remarkable about the strip was that it used the colour yellow, which made full-colour reproduction possible in newspaper for the first time. After ‘The Yellow Kid’, a fierce circulation war was initiated that used strips as a weapon. Hundreds of strips made their appearance in papers all over the country, on a variety of humorous subjects, ranging from highbrow satire to dumb slapstick. Suddenly, cartoonists were in demand, and the press barons fought hard to retain them. [...] McCay’s ‘Little Nemo in Slumberland’ (1905) was intended in some ways as a middle-class response to ‘The Yellow Kid’: it used a more sophisticated rendering style, influenced by Art Nouveau” (Sabin 1996 s. 20).

The Yellow Kid sin aller første opptreden var 16. februar 1896, men en prøveversjon av gutten som biperson i blå trøye hadde blitt vist i en annen avis 5. mai året før (Grünwald 1996 s. 16). Mens fargebilder i avisene inntil da hadde vært håndkolorert i hvert eksemplar (dette var ofte barnearbeid), lyktes det nå å utvikle en hurtigtørkende gul farge som ble brukt i tegneserien (Grünwald 1996 s. 16). Med Outcaults suksessrike gutt i nattskjorte oppstår fortsettelses-/evighetsfortellingen i tegneseriemediet.

De nye tegneseriene var en så stor suksess at de ble et ledd i konkurransen mellom de amerikanske avisene (Antonutti 2013). Tegneseriene ble altså brukt i avisenes kamp om kjøpere. “Skaperen av serien Outcault tjente massevis av penger ... ikke bare på serien, men også på Yellow Kid-leker, matvarer oa. Han var med andre ord ganske langt foran sin tid når det gjaldt å utnytte en figur kommersielt.” (Trygve Retvik i <http://home.hio.no/~tre/undervisning/tegneserier/tegneserieforel.htm>; lesedato 15.05.08) *The Yellow Kid* skal dessuten ha gitt opphav til betegnelsen “Yellow Journalism” om sensasjons-journalistikk som preget mange av disse avisene (Wilke 2000 s. 301).

I 1897 kom første utgave av tegneserien *The Katzenjammer Kids* av Rudolph Dirks og Harold H. Knerr. Den var tydelig inspirert av at tyskeren Wilhelm Buschs bildefortelling *Max og Moritz*, som var oversatt til amerikansk i 1870, og uansett allerede kjent av den tyske immigranten Dirks (Grünwald 1996 s. 16).

“C. Arthur Pearson’s BIG BUDGET (‘Three Papers for a Penny’), edited by Arthur Brooke, began circulating 19 June 1897 and lasted until 1909. The 24 page penny weekly featured an 8 page comic section and 16 pages of fiction.” (<http://john-adcock.blogspot.no/2010/11/big-budget.html>; lesedato 09.04.15).

Winsor McCay tegnet *Little Nemo* både i *New York Herald* og *New York America*, til sammen ca. 600 sider fordelt på 3 perioder, vanligvis en side hver søndag. I *Herald* fikk McCay ca. 50 x 40 cm til disposisjon. Han nummererte alle ruter, antakelig fordi folk ikke var vant til tegneserier, og mange var dårlige til å lese. En episode er tegnet på én avisside, men unntaksvis tegnet han også fortsettelseshistorier (“continuity strips”). Han lagde spesielt tilpassete historier på datoer som den amerikanske nasjonaldagen 14. juli, på julaften, Thanksgiving osv.

Nemo er barn i en velstående familie og alt handler om hva han drømmer etter at han har sovnet om kvelden. Siste rute viser alltid at han våkner opp, gjerne på gulvet ved senga etter de voldsomme drømmeriene. Leseren er overbevist om at det ikke skjer noe i lille Nemos våkne liv som det er verdt å fortelle om (Thierry Groensteen i <http://www.editionsdelan2.com/>; lesedato 20.05.06). Utenfor drømmen snakker

derimot Nemos foreldre om trivielle ting som lekser og mat. Når Nemo i en av sine drømmer havner i “stygghetens kammer”, står det i teksten til bildene at personene der lignet veldig på “dem han traff hver dag” (11. februar 1906).

I tegneserien er naturkreftene opphevet og kan lekes med, men det blir også ofte brukt fritt fall etter tyngdekraften. De vante dimensjonene forandres i drømmen: Mennesker kan bli større enn hus, bitte små osv. (jf. barnetegninger). Hendelsene minner om *Alice i Eventyrland*: Ting blir store, slynger seg osv. Det er tallrike underlige transformasjoner i en merkelig drømmelogikk der alt kan skje med tid og geografi. En seng kan løpe på sine bein, harer kan trekke en vogn, sebraer kan ris på, søtsaker kan være i enorme størrelser, det kan dukke av en hær av Nemo-er. Nemo og de andre personene bruker utallige forskjellige transportmidler i Slumberland. McCay kan leke med mediet og bryte illusjonen. “Mamma, se hva tegneren har gjort med meg!” roper Nemo 8. november 1908.

“Nemo” betyr “ingen”, “ikke noen” på latin (det samme navnet som kapteinen i Jules Vernes *En verdensomseiling under havet* og *Den hemmelighetsfulle øya* har). Nemo er barnet som aldri vil bli voksen. Han har en (naiv) beundring for uniformer og parader, og stor tiltro til teknikk og maskiner. I drømmeland er Nemo både undersått og en slags turist. Han er både en tjenende ridder og oppdagelsesreisende. Han er en antihelt som både er nysgjerrig og redd. Kong Morfeus er konge over Slumberland og faren til prinsessen. Nemo møter ofte prinsessen og elsker å være ved hennes side. Sammen med Nemo er Flip, en liten mann med sigar og flosshatt. Flip er som en karikatur av en proletar som streber oppover. Han er Nemos fiende fordi han er sjalu på Nemo og prinsessen. Flip er stygg, misunnelig, aggressiv, vulgær. En annen negativ gjenganger i tegneserien er kannibalen Impy, en karikert afrikaner med brede lepper og andre “primitive” trekk (jf. Fredrik Strömbergs bok *Serienegeren: Fordomme fortalt i bilder*, 2003).

Little Nemo in Slumberland har blitt tolket som en fantasiversjon av samtidens klassekamp, med rivalisering mellom middelklassen (Nemo), arbeiderklassen (Flip) og overklassen (prinsessen). Nemo og Flip konkurrerer om overklassens gunst, personifisert som prinsessen. (McCay tegnet gjennom hele livet også politiske, allegoriske karikaturtegninger.) I en slik tolkning blir den vakre og forunderlige drømmeverdenen uttrykk for angst og klassemotsetninger i virkelighetens verden.

Flip er “typisk for tidens karikaturer av slumproletariatet: han er stygg, veslevoksen, misunnelig og aggressiv. Overklassen i Drømmeland forakter ham fordi han er så vulgær. Samtidig frykter de ham på grunn av hans makt over den farlige solen, og de forviser ham til utkantene av Drømmeland. Det er ikke rart at han hater Nemo og selv legger seg etter prinsessen. Også han vil komme til dekket bord, vandre i lyset og nyte

tilværelsens gode sider. Det er nærliggende å trekke paralleller til de sterke klasse-motsetningene som eksisterte på denne tiden i forbindelse med fagforeningenes fremvekst. Når Flip tross alle hindringene har klart å ta seg inn til maktens sentrum, tilkaller Morfeus hæren, marinen og politiet for å stoppe ham, akkurat som USAs regjering satte inn tropper mot streikende. [...] Under rettergang blir Flip stilt foran eksekusjonspelotongen, og hans liv ville ha tatt en ynkelig slutt om ikke Nemo hadde grepet inn av ren medlidenhet med “sin verste fiende”. Den vakre overklasse-prinsessen ga derimot blaffen i “bråkmakerens” skjebne. Forskjellen mellom Nemos og prinsessens behandling av Flip er nok typisk ikke bare for Nemo som person, men også for tidens klasse-messige reaksjonsmønster.” (Schröder 1982 s. 49)

Den belgiske tegneserieskaperen Hermann Huppens *Hey, Nick! Are you dreaming* (1981-83) er en tegneserie som hyller *Little Nemo*. Den belgiske tegneserieskaperen Olivier Schrauwens *My boy* (2006) kan oppfattes som en pastisj på *Little Nemo* og McCays tegnestil. Han lager altså bevisst et “gammelt” utseende, også i fargebruken. Den morløse, småvokste gutten Filius tas med rundt på turer av faren – turer som viser seg å være mareritt.

“[D]rømmer er temaet i McCays mest nyanserte og sublim serie, iallfall hva innholdet angår: “Dreams of a Rarebit Fiend”. Mellom 1904 og 1907 gikk den i svart/hvitt i Bennetts *Evening Telegram*, signert av psevdonymet “Silas”. Etter at McCay – som så mange av sine kolleger – hadde gått over Hearst, gjenopptok han serien i 1911, men nå med en ny tittel for hver episode (“En vinterdagsdrøm”, “En midsommerdagsdrøm” osv.). [...] “Dreams of a Rarebit Fiend” bygger på et enkelt grunnmønster: Hovedpersonen spiser varme ostesmørbrød (rarebits) ved sengetid, spisningen fører til mareritt, som når sin kulminasjon ved at drømmeren våkner. Det at så å si hele handlingen foregikk i drømme, ga McCay sjansen til å skifte miljø så mye han hadde lyst, fra verdensrommet til helvete, fra jungelen til storby-slummen eller overklassens salonger. Han behøvde heller ikke bry seg om å lage en logisk slutt på historiene. Tvert imot kunne han utvikle marerittet til et absurd, surrealistisk klimaks, som brått blir avbrutt av at hovedpersonen våkner. Drømmerammen gjorde også at han kunne skifte personer fra episode til episode, noe som ellers er uvanlig i tegneserier, og som var enda mindre vanlig i serienes barndom. Personer fra alle samfunnsklasser, i alle aldre og av alle raser fikk leve ut sin angst i denne serien.” (Schröder 1982 s. 45)

I McCays *Dreams of a Rarebit Fiend* dreier det seg ofte om angst knyttet til “tabubelagte områder som død, impotens, seksuell utroskap, forretningssvindel, prestasjonsangst eller galskap. En mann begår ekteskapsbrudd med en indianersquaw av tre som står som reklamefigur utenfor en tobakksbutikk. En kvinne drømmer om at mannen hennes ligger med vakre havfruer. En bedratt ektemann avfeier sine praktfulle hjortehorn med at alle jo har horn – til og med bilene. En gammel peppermø drømmer

om at mennene slåss om hennes gunst, og en ung, omsvermet pike om at hennes beilere duellerer til det bare er kjøttdeig igjen av dem – bokstavelig talt. - En selvmordskandidat prøver å drukne seg i Hudsonelva, men mislykkes. En gassniffer (litt av et narkotikatema!) sprenger seg selv i luften fordi han ikke klarer å betale gassregningen. En 60-åring blir avlivet i et statlig kloroformatorium, en annen blir knust av biler og hestedrosjer i et forsøk på å krysse en trafikkert gate. En mann får høre at alle er glade over at han er død. - Presten driver med kappdriking. Politimannen blir en ny keiser Nero og hevner seg på alle. Storspilleren drømmer om den store gevinsten. Fengselsfuglen vokser til en kjempe og raserer New York. Den svarte tjenestejenta bleker huden sin, hvoretter hun blir oppvartet av hvite millionærer. Men ikke en gang i drømme klarer den lille kontoristen å få lønnsforhøyelse.” (Schröder 1982 s. 45)

“[I]n *Dreams of the Rarebit Fiend* the focus is on adult fears such as “embarrassment through nudity, transvestism, inability to perform occupational duties or having a peccadillo discovered, loss of identity, fear of dying, going mad or disappointing a sex partner.” [...] Rarebit, for those who have not had the luxury, is a Welsh dish consisting of toast and melted cheese. [...] a character is in an ordinary situation which takes an extraordinary turn, and to expand upon the above list, dismemberment, bloody brawls, doppelgängers, burials, sudden obesity, maulings *ad infinitum* follow. In the final panel, the character wakes up in bed and bemoans the overindulgence of rarebit. It is worth emphasizing that for all the catalogue of unpleasantness above, *Dreams of the Rarebit Fiend* is foremost a humorous undertaking” (Patrick Ellis i <https://offscreen.com/view/munchausen2>; lesedato 14.02.20).

George McManus sin tegneserie *Nibsy the Newsboy in Funny Fairyland* (1905) ble av noen oppfattet som en parodi på *Little Nemo*. *Nibsy* er “trolig den første tegneserieparodi i historien. [...] [Nibsy] er sjefen i eventyrverdenen, ja, det er nærmest slik at eventyrlandet blir offer for Nibsys påfunn. I motsetning til *Nemo* er *Nibsy* ikke noe dydsmønster fra borgerklassen, men en godmodig variasjon av tegneseriens mange rennesteinsbarn. I “*Little Nemo*” ble Drømmelands edle poesi uttrykk for motsetninger og angst i virkeligheten. Nibsys fantasiverden var derimot en velfortjent, burlesk vulgarisering av tidens søtladde barneeventyr.” (Schröder 1982 s. 56)

Europas første daglige “daily strip” ble publisert i den britiske avisen *Daily Sketch* så sent som i 1921 (Pierre 1976 s. 15).

“In Brazil, as well as in Europe, the comics first appeared on the pages of newspapers. They were used in a humorous way, for political and social criticism. The influence of the European publications arrived in Brazil during the second half of the 19th century, [was] brought by the Italian immigrant Angelo Agostini, the pioneer of the Brazilian illustrated stories (Cavalcanti, 2005). This artist, who was an abolitionist and

antimonarquist, besides his socialpolitical cartoon strips and caricatures, also created two series of comics. *As aventuras de Nhô Quim* [The Adventures of Nhô Quim] or *Impressões de uma viagem à Corte* [Impressions of a trip to the Royal Residence], first published on January 30th, 1869, and *As Aventuras de Zé Caipora*, whose script and drawings were made by him from 1883 until 1906 (Cardoso, 2005). The artist also drew the logo of *O Tico-Tico*, the first Brazilian publication for children to edit comics. From its launch, on October 11th, 1905, *O Tico-Tico* achieved great editorial success, being published during several decades.” (<http://www.revistas.usp.br/matrizes/article/viewFile/90453/93232>; lesedato 09.04.15)

Den australske serien *The Adventures of William Mug* var en politisk bevisst, sosialistisk tegneserie (Baron-Carvais 1985 s. 42). “Zif Dunstan was one of the pioneers of Australian comics and a staff artist of the International Socialist. He was the author of the comic strip ‘The Adventures of William Mug’, that appeared in the paper from 19 July 1913 until 26 September 1914. [...] He started his association with the Socialist Federation of Australasia and its publication the International Socialist in 1912, and continued it until the final issue in 1922. Zif Dunstan contributed to the Common Cause in the 1920s and 1930s, most notably with the ‘Bill Mug’ strip. In 1922 he moved to Cessnock and set up as a signwriter, while also painted trade union banners for the Communist cause.” (https://www.lambiek.net/artists/d/dunstan_zif.htm; lesedato 23.04.15)

Amerikaneren Harold Fosters tegneserie *Prince Valiant* (1937 og senere) foregår i middelalderens England (fra år 425 e.Kr.). Hovedpersonen er en ung prins fra det mystiske riket Thule som utfører heltegjerninger for kong Arthur og hans dronning Guinevere ved Camelot-hoffet. Prinsen med pasjefrisyre gifter seg senere med dronning Aleta og får sønnen Arn (og etter han tvillinger). Mange kritikere har oppfattet Fosters tegninger som kunstverk (Feige 2003 s. 360). Serien har tekst under bildene, og ingen talebobler. Serien gikk som søndagssider i amerikanske aviser, og ble fra 1962 tegnet av John Cully Murphy.

Det første tegneseriebladet (-heftet) skal stamme fra 1933, da et amerikansk firma lot trykke 10.000 eksemplarer av et hefte med forskjellige tegneseriestriper. Heftet skulle fungere som reklame for firmaet og var en gave til dets kunder (Grünewald 1996 s. 16). På 1930-tallet brukte en tysk skofabrikant tegneserieheftet *Salamanderen Lurchi* som reklame (Grünewald 1996 s. 35, jamfør også Wolfgang Hars’ bok *Lurchi, Klementine og Co.: Våre reklamehelter og deres historier*, 2002). Blant mange firmaer som har brukt tegneseriehefter til tilsvarende selvpromotering senere, er tyske banker med heftene *Knax* og *Mike* (Grünewald 1996 s. 25).

Den italienske tegneserien *O' Scugnizzos eventyr* (1943-45) av Guido Zamperoni fungerte som propaganda for den italienske fascismen og Mussolinis styre (Baron-Carvais 1985 s. 35). "During World War II, he made a propaganda comic strip about a fascist resistance leader called 'O' Scugnizzo', that was published in *Fiamme*, a magazine of the Italian Social Republic." (<https://www.lambiek.net/artists/z/zamperoni.htm>; lesedato 07.04.15) "Vincent Krassousky, who was Russian born, produced the *Vica* comic for the Nazi-controlled government in France during World War II. [...] The comics consist of the main character, Vica, traveling to England, Russia and America only to find the countries to be complete with chaos, debauchery and poverty particularly compared with Germany and France. [...] Propaganda in comic form might even take on a special subversive quality as it might be more palatable to the masses, especially the youth who is more likely to read a comic than a pamphlet or book." (<http://samplereality.com/gmu/fall09-493/archives/313>; lesedato 21.04.15)

I 1982 publiserte en organisasjon (Dick Hafer's Citizen's Organized to Replace Kennedy), som ville fjerne Ted Kennedy fra makten i amerikansk politikk, en tegneserie med tittelen *Every Family Has One*. Den inneholder kraftige angrep på Kennedy, og ble spredt i 200.000 eksemplarer (Baron-Carvais 1985 s. 120).

"A South Korean comic book has been defined as anti-Semitic in a U.S. State Department report. The book is from a series called "Distant Countries and Neighboring Countries" and is about the U.S. In a report on contemporary global anti-semitism submitted to the U.S. Congress on Saturday, the State Department said the book "recycles various Jewish conspiracy theories, such as Jewish control of the media, Jews profiting from war, and Jews causing the September 11, 2001 World Trade Center attacks." The series, written by Rhie Won-bok, a professor at Duksung Women's University, was designed to teach youngsters the history and culture of other countries in comic book format. The "best-selling" children's book series sold more than 10 million Korean-language copies, according to the report. The report cited two examples of anti-Semitism in the book. One comic strip shows a newspaper, a magazine, a television, and a radio, each with a Star of David, and is captioned, "In a word, American public debate belongs to the Jews, and it's no exaggeration to say that [U.S. media] are the voices of the Jews." Another strip shows a man climbing a hill and then facing a brick wall inscribed with a Star of David and a STOP sign. The caption reads, "The final obstacle [to success] is always a fortress called Jews." " (http://www.jewishjournal.com/bloggish/item/welcome_to_south_korea_enjoy_our_gratuitously_anti_semitic_comic_books; lesedato 21.04.15)

"I 2013 leste den spanske tegneserieskaperen Álvaro Nofuentes et intervju med Kjartan Fløgstad i *El País* og fikk den litt uvanlige ideen om å lage et tegneserieessay basert på Fløgstads roman "Grand Manila". Nofuentes hadde lenge søkt etter en måte

å kombinere kunstneriske ambisjoner med kapitalismekritikk og i Fløgstads industriroman fant han råmaterialet han hadde vært på jakt etter. [...] Etter å ha fått godkjennelse av forfatteren begynte Nofuentes å destillere romanens univers. To av karakterene fra boka kom med, men den virkelige “hovedpersonen” i Nofuentes’ essay er det internasjonale storkonsernet Union Carbide Corporation og dets fabrikker i Sauda og Bhopal i India. I 1984 slapp fabrikken i Bhopal ut flere tonn giftgass i atmosfæren, noe som har drept 20 000 mennesker, så langt. Både i romanen og i essayet problematiseres de multinasjonale selskapenes ansvarsfraskrivelse i slike tragedier og den relative verdien av menneskeliv. [...] Nofuentes er god til å bruke tegneseriens muligheter for å få fram sine poeng. Han setter opp tegninger av fabrikkområdene i Sauda og Bhopal ved siden av hverandre, slik at det blir tydelig hvor lite katastrofen det ene stedet hadde å si for velstanden på det andre. Tegningene er enkle og realistiske og veksler hovedsakelig mellom rosa, blått og grønt. Nofuentes har benyttet seg av risografitrykk, som er svært populært i europeiske tegneserier, og mulighetene til å veksle mellom ulike farger i ulike ruter utnyttes her til det fulle. Når teksten forteller at samfunnet har blitt mer komplisert og uoversiktlig illustreres dette med tegninger som blir uskarpe, også dette ved hjelp av trykketeknikken.” (*Dagbladet* 16. juli 2016 s. 48)

Et eksempel på hvordan populærkultur mer indirekte fungerer ideologisk, er hvordan konflikter vises i mange tegneserier i comics-tradisjonen. Konfliktene viser som uttrykk for individuelle motsetning og “tilfeldigheter”, ikke overgripende maktkonflikter (Greiner 1974 s. 48). Dessuten blir samfunnet framstilt som et stivt hierarki der det er “flaks” eller “uflaks” som avgjør om du er oppe eller nede i hierarkiet. Enkeltmennesket oppfatter sitt liv som “skjebne”, fordi muligheten for omfattende solidarisering ikke blir vist. Privatinteresser og individets behov framstilles som langt mer fundamentale og viktige enn fellesskapets interesser (s. 48). Ariel Dorfman og Armand Mattelart ga i 1971 ut boka *How to Read Donald Duck: Imperialist Ideology in the Disney Comic*.

“I serierne står manden i centrum – både som aktiv helt og som skurk. Kvinderne dominerer i romantikserierne, men sjældent på en selvstændig måde. I “Hjerterevyen” er det kvinden, der er seriens hovedperson, men manden bestemmer udviklingen. [...] De menneskelige helte er ofte fra overklassen, som millionæren Bruce Wayne (Lynvingen) og Lord Greystoke (Tarzan). En undersøgelse viser, at omkring 67% af tegneseriefigurerne kan placeres i den øvre middelklasse, mens arbejdere kun udgør 13%. [...] De der truer disse værdier, er forbrydere; De onde, de dovne, kommunisterne, studenterne osv. De er som regel stygge af udseende og ofte af en anden race end den hvide, som er heltens farve. I de mere fantasiprægede serier kommer truslerne fra det ydre rum eller fra åndeverdenen. I de eksotiske serier af typen “Tarzan” kommer de fra lavtstående, ukendte kulturer eller oldtidens dyreliv.

Grundmønstret går igen overalt. En naturlig konsekvens af den borgerlige livsopfattelse i serierne er, at ingenting forandrer sig grundlæggende. Samfundet følger den tekniske udvikling, men de grundlæggende forhold er de samme: Intet kan forandre sig. [...] en gang skurk, altid skurk. Hvis en figur stræber efter at bevæge sig opad i samfundet, ender det som regel med fald. [...] I tegneserier er der ikke plads til at fortælle lange og indviklede baggrundshistorier eller foretage karakterstudier og nuancering. Da tegningen er det vigtigste, må der ske noget. Der må være bevægelse og dramatik. Ellers bliver serien stillestående og kedelig. Stikord for formen bliver derfor enkelhed og handling.” (<http://www.leksikon.org/art.php?n=2531>; lesedato 08.04.15)

Den belgiske tegneserieskaperen André Franquins serie *Sprint* (1946 og senere) har rasistiske trekk. “Kolonimaktas overgrep i Afrika er vel på et vis smittet over i starten av *Sprint*. I historien “Arven” går det tydelig fram at afrikanere er dumme, de er kannibaler og det er lettere å trene opp en gorilla til huslige plikter enn disse innfødte.” (*Dagbladet* 6. juli 2008 s. 41)

“*Sprint* dukket opp første gang i 1938, som maskoten i bladet med samme navn (på fransk heter han Spirou, mens Kvikk har fått det mer blomstrende navnet Fantasio). Ikke ulikt en annen tegnet fransk-belgisk unggutt var også *Sprint* og Kvikk journalister, men forskjellene på Tintin og *Sprint* var store. Tintin-historiene var mer alvorlige og voksne i tonen, mens *Sprint* var mer burlesk og hadde rom for adskillig mer humor. Det samme gjaldt tegningene: Det er talende at mens Hergés tegnestil fikk navnet *ligne claire* (den rene linjen), ble tilnavnet på stilen i *Sprint* *gros nez* (stor nese – et navn du forøvrig finner igjen på militærkompaniet som kommer *Sprint* og Kvikk til unnsetning tidlig i “Skatten i Alexandria”). [...] *Sprint*-serien var en bagatell helt til den ble overtatt av André Franquin i 1946. Franquin gjorde for *Sprint* det Carl Barks gjorde for Andeby: Han skapte en hel verden rundt karakterene. Han skapte den lille landsbyen Champignac med den eksentriske greven som snart skulle sende de to vennene ut på eventyr. Han skapte en rekke minneverdige skurker, blant annet Kvikks fetter Zantafio (som i løpet av noen album gikk fra å jukse i billøp til å være diktator i et sør-amerikansk land) og den stormannsgale vitenskapsmannen Zero – sist sett på en månebase i “På skyggesiden av Z” i 2012.” (Walter Wehus i <http://www.empirix.no/pikkoloen-som-nektet-a-sjekke-ut/>; lesedato 26.06.15)

“Jungeldyret *Spiralis* med den hageslangelange halen ble et slags kjæledyr for *Sprint* og Kvikk og var stadig med dem på eventyr. Viggo var på den andre siden Kvikks kontorbud, en lat, men oppfinnsom proto-hipster som hørte på hvalsang, spilte på sine hjemmelagde instrumenter og installerte kullovn på kontoret for å riste kastanjer. På tross av at Franquin skapte noen av seriens mest ikoniske historier, var det mye som frustrerte ham. For det første var han kronisk overarbeidet, og for det syntes han *Sprint*

var en intetsigende figur. [...] I 1968 bestemte Franquin seg for å slutte som Sprint-skaper. Han ville i stedet konsentrere seg om figurene han hadde skapt selv, og han beholdt rettighetene til Spiralis og Viggo som han fortsatte å lage serier med lenge helt til sin død i 1997. De atten albumene om det klønete kontorbudet Viggo er en tidløs og uhyre vakkert tegnet humorserie skapt med masse kjærlighet.” (Walter Wehus i <http://www.empirix.no/pikkoloen-som-nektet-a-sjekke-ut/>; lesedato 26.06.15)

Amerikaneren Charles M. Schulz’ tegneserie *The Peanuts* (1950 og senere) har blitt tolket som samfunnskritisk (Grünewald 1996 s. 24). Bak den søte masken til små barn tematiseres det på en humoristisk og delvis kynisk måte skavanker i det amerikanske samfunnet. Schulz viser aldri voksne i seriene sine. Voksne kan være representerte i rollen f.eks. som lærere, blir de aldri vist i rutene og de sier aldri noe.

I *The Peanuts* blir Charlie Brown og Snoopys tilværelse sett i et eksistensialistisk perspektiv. Menneskets lidelser er både fryktelige og latterlige. Verden kunne vært annerledes hvis Lucy bare én eneste gang hadde gjort noe av kjærlighet til Charlie Brown, men han forblir ytterst ensom. Charlie Browns lodd er kjærlighetsløs ensomhet, og å måtte tåle ironisering og forakt fra andre. Det er også ironisk at han lever i USA, et land der det nærmest er “forfatnings-tvang” til å være lykkelig (“the pursuit of Happiness” i grunnloven). Han lider under borgerlighetens konvensjoner, samtidig som han ikke kan oppgi dem og den orden de representerer. Middelklasseborgerligheten gjør hans liv tragisk og like fryktelig komisk. Han er et voksent barn som aldri kan ta tilværelsen lett, og derfor blir lidelsen desto dypere. Som eksistensiell “spiller” er Snoopy motstykket til Charlie Brown (Pierre 1976 s. 56).

I *Peanuts* og i mange andre tegneserier er personenes (eventuelt dyrenes) kroppsproporsjoner (lengden av hodet i forhold til armene osv.) helt forskjellig fra en vanlig menneskekropp (Helbo et al. 1975 s. 146). I *Peanuts* er hodet nesten like stort som resten av kroppen. Øynene i *Peanuts* er forholdsvis små prikker, mens figurene i tegneserier lagd spesielt for barn ofte har store øyne (som tydelig viser deres humør).

“Schulz forble tro mot sin penn og produserte – egenhendig – hver eneste rute i de nesten 18000 stripene han skapte.” (*Dagbladet* 14. juli 2010 s. 53)

Den amerikanske barnepsykologen Fredric Werthams bok *Seduction of the Innocent* (1954) ga tegneserier en stor del av skylden for barn og unges lovbrudd i USA. Etter Werthams bok ble tegneserier mindre vanlig i amerikanske skoler og bibliotek, og noen steder i USA ble tegneserier brent på åpen gate. Dessuten ble tegneserieforlagenes selvsensur strengere gjennom den såkalte “Comics Code” (http://www.medienobservationen.uni-muenchen.de/artikel/comics/packard_myopie; lesedato 06.07.11). Wertham analyserer i boka tegneserier på detaljnivå. Han går nøye inn på

noen barns liv, og skriver om en 13 år gammel gutts forhold til tegneseriemediet: “Willie was always a rabid comic-book reader. [...] The Lafargue Clinic has some of his comic books. They are before me as I am writing this, smudgily printed and well thumbed, just as he used to pore over them with his weak eyes. Here is the lecherous-looking bandit overpowering the attractive girl who is dressed (if that is the word) for very hot weather (‘She could come in handy, then! Pretty little spitfire, eh!’) in the typical pre-rape position.”

Britene Eric Thacker og Anthony Earnshaw skapte i 1966 den surrealistiske tegneserien *Wokker* (Sabin 2012).

Da amerikaneren Mort Walker i 1970 skapte en afroamerikansk soldat i sin serie *Beetle Bailey* (på norsk med tittelen *Billy*), en ung mann med afrofrisyr, protesterte mange sørstatsaviser og presset Walker til å foreta endringer (Pierre 1976 s. 116).

Den kinesiske tegneserien *Inntakingen av tigerfjellet med taktikk* (1970) var den første revolusjonære tegneserien i Kina (Baron-Carvais 1985 s. 44), og var basert på en roman som var kjent i en opera-adaptasjon. Handlingen foregår under borgerkrigen i 1946. Hovedpersonen Yang Zirong er en typisk revolusjonær helt.

De første tegneserien fra Saudi-Arabia var Muhammed El Khnefers *Tabbat Sharran* fra 1973, som ble publisert i Italia og Frankrike (Baron-Carvais 1985 s. 49). Et eksempel på en afrikansk tegneserie er senegaleseren Samba Falls *Reporteren d’Aziz sine eventyr*, der hovedpersonen Boy Melakh er en slags Robin Hood som tar fra de rike og gir til de fattige.

Dominique Joly, Bruno Heitz m.fl. publiserte er 1976 en *Frankrikes historie som tegneserie* i åtte bind på fransk, og denne serien solgte i over en halv million eksemplarer (Baron-Carvais 1985 s. 76). I 1977 ble det utgitt en *Filosofien som tegneserie*, av Denis Huisman og Martin Berthommier, og Huisman publiserte i 1978 *Psykologien som tegneserie*. Senere ble den franske tegneserien *Vitenskapenes historie* (av Jung Hae-yiong m.fl.) og *Musikkens historie som tegneserie* (av Michael Sadler m.fl.) lansert. For å hjelpe ungdom som hadde latin som fag på skolen, ble Goscinnys *Asterix*-blad *Falx Aurea* (1975) utgitt. Det finnes dessuten tegneserier om trafikkreglene, Marx’ *Kapitalen*, Einstein og hans relativitetsteori, kjernekraft og mye mer.

Den amerikanske skuespilleren og regissøren Woody Allen ble i 1976 gjort til en tegneseriefigur, tegnet av Stuart Hample (Brisset 2012 s. 69). Stripen ble med tiden publisert i 460 aviser, og senere samlet i boka *Dread & Superficiality: Woody Allen as Comic Strip* (2009).

Den franske tegneserieskaperen Christian Binets *Les Bidochon* (publisert fra 1980) er en parodisk serie om et fransk ektepar. Det litt rotete preget som noen deler av historien har, fungerer som en visuell parallell til ekteparets problemer. Robert Bidochon er grå og betydningsløs person, men med sterke følelser og hissig utbrudd. Han framstilles som en erketyrisk franskmann, ikke minst med sitt oppfarende gemytt. Utformingen av boblene varierer mye: det drypper fra boblen når en person gråter, en frynsete boble viser at personen er lei seg, forsiktig tale viser i små, utydelige bobler, mens en stor, tjukke boble markerer rasende ord. Tegningene kan være finurlige. I ett tilfelle er kona Raymonde Bidochon svært mentalt nedtrykt, og Binet viser dette ved å plassere henne nederst i høyre hjørne i en rute, slik at bare halve ansiktet er synlig. Miljøskapende bakgrunn er i stor grad utelatt, med lite vekt på detaljer. I *Kjærlighetsroman* (1980), dvs. i første bind, sier tegneren i en tekstrute at han i 20 år har strevd med avanserte bakgrunner, men nå har fått nok. I den neste ruten er bakgrunnen helt borte, i stedet er det innplassert piler som peker på ordene: “kommode”, “krakk” osv. I den neste bilderuten vil tegneren vise at han er i stand til å lage avanserte bakgrunner når han vil, og har lagt inn en detaljert og vakker, men helt malplassert bakgrunn.

Spanjolene Felipe H. Cava og Raúl Fernández Callejas “*Fenêtres sur l’occident* (Amok, 1995) is based on the travels of the artist to Russia in the early 1990s. It begins as a straightforward depiction of four people gathering for an evening to drink vodka, but as each tells the others a story Raúl radically alters the visual aesthetic of the book. Each story is told using a significantly different visual aesthetic – highly detailed line art, scratchboard, photocopied iconography, and large, abstract non-figurative images. The divergent aesthetic strategies on display in the text help to visualize the polyvocality of the Glasnost era [...] A sort of hybrid approach is found in *Berlin 1931* (Amok, 1998), which was originally published in Spanish in the newspaper *El Pais* in 1988. This story, set against the backdrop of the rise of Nazism, follows a traditional comic book page breakdown but is innovative in terms of its visual approach. Raúl has painted all of the images in the book in a high modernist mode that recalls the works of German expressionist painters such as George Grosz and Ernst Kirchner, particularly in the dramatic tonal shifts in the colours. Using this technique Raúl recreates on the page a sense of the ‘degenerate’ art against which the Nazis campaigned. Indeed, the first words spoken in the book call attention to the idea of a degenerate art, within the confines of a cultural form that has similarly been regarded as degraded and degrading. Here Cava and Raúl mesh politics and aesthetics in such a way that each becomes a commentary upon the other.” (Beaty 2007 s. 99)

De franske tegneserieskaperne Lewis Trondheim og Frank Le Gall ga i 1999 ut *Eventyrene ved episodens slutt*. Fortellingen “provides only the ending of a supernatural detective story. A tweed-wearing British detective unmasks a man

dressed as a werewolf, but when his explanation has an inconsistency he unmasks the man again, and again, and again. Ultimately the story is resolved when every participant has been unmasked, revealing the culprit as the sidekick, the sidekick as the real detective, and the detective as none other than the werewolf. These short works, which present only a fraction of a total narrative in order to parody generic constructions, serve as a sort of commentary on the traditions of the field as it existed at that time.” (Beaty 2007 s. 210)

Gjennom nesten hundre år ble tegneserier stort sett “relegated to the dustbin of cultural history” (Beaty 2007 s. 75). Mediets/kunstartens status var svært lav (blant kultureliten). Men i Frankrike ble tegneseriemediet “adlet” i 1967 med en utstilling i Louvre (Schneider, Dannecker m.fl. 1999 s. 47). På 1970-tallet bidro tre faktorer sterkt til at tegneserie ble et anerkjent, “legitimt” medium i Frankrike: krevende, intellektuelle tegneserier; et nytt publikum som vurderte seriene kunstnerisk; egne utmerkelser/priser for tegneserier (Esquenazi 2007 s. 47).

“With the rise in the cultural status of comics in the 1990s and 2000s there has been an accompanying stream of books that investigate the less well known tributaries of the medium’s history. For example, Dan Nadel’s *Art out of Time* is about “Unknown Comics Visionaries 1900-1969”; Peter Maresca’s *Forgotten Fantasies* looks at “Sunday Comics 1900-1915”, while Craig Yoe’s *Arf Museum* reproduces overlooked strips done by fine artists such as Picasso.” (Sabin 2012) *Arf Museum: The Unholy Marriage of Art and Comics* (2006) “explores the unholy marriage of art and comics in a stunning array of rare masterpieces, guaranteed to make you “pop-eyed” With 120 large-format and colorful pages, *Arf* is a treat for the senses, encompassing a rich treasure trove of images spanning the 19th, 20th, and 21st centuries. This iconoclastic tome showcases the gamut of artists, from celebrated innovators to forgotten geniuses. Featured in this volume: Ten unpublished early 20th century paintings of “the Yellow Kid” by his creator, Richard Felton Outcault; Pablo Picasso’s secret cartoon past is revealed; 1950s girlie cartoonist Reamer Keller’s never-before-seen banned cartoons; the Gasoline Alley gang, Barney Google, Polly and Her Pals, The Addams Family, and Nancy take a trip to the art museum; “Kink Kong,” a section spotlighting ape figures and damsels in distress, from World War I propaganda to the 1933 King Kong movie to “jungle” comic books of the 1940s to present day; contemporary art rebel Coop introduces a section of devilish cartoons by Art Young, the 1920’s Commie cartoonist tried for treason” (http://www.goodreads.com/book/show/1320742.Arf_Museum; lesedato 10.11.14).

I Norge ble organisasjonen Norsk tegneserieforum grunnlagt i 1980, deretter Det nasjonale tegneseriemuseet (1986), tegneseriefestivalen Raptus (første gang i 1996) og Serieteket ved Grünerløkka-filialen av Deichman-biblioteket i Oslo (2001).

Tegneseriealbum

(_format, _sjanger, _tegneserie) Tegneserieformat i større format og med flere sider enn et tegneserieblad. F.eks. slik *Asterix* har blitt utgitt i Norge. Franskmennene René Goscinny og Albert Uderzo skapte over 30 *Asterix* -album. I 2009 var det solgt ca. 310 millioner *Asterix*-album i verden, på over 100 språk og dialekter (Porret 2009 s. 182).

Den franskspråklige produksjonen av tegneserier var i år 2000 ca. 1130 forskjellige album, i 2006 ca. 3200 album og i 2008 ca. 5400 album (Porret 2009 s. 13).

Tegneserieanalyse

(_format, _sjanger, _tegneserie)

Nesten alle filmatiske framgangsmåter har en parallell innen tegneseriemediet.

Bildeutsnitt/utfylling: Hva er det som fyller bildet? Er det store, åpne felter med f.eks. himmel? Hvordan virker det? Er noe bare antydning – slik at vi må se neste bilde for å forstå? (For eksempel ved at alle personene ser på noe som er utenfor bildet.) Hva er i forgrunnen og hva er i bakgrunnen, og hvor mye plass fyller det? Hvordan bidrar dette til å øke spenningen?

Rutebruk/beskjæring: En rute er det som kommer med innenfor de fire rette strekene som rammer inn bildet. Sprenges rutene (f.eks. ved at en fot stikker utenfor)? Hvilken virkning har det? Hva faller innenfor rutene og hva er utenfor? Hva blir kuttet av på midten? Har det betydning for forståelsen? Blir det “lekt” med rutene noen steder i serien? Hvordan?

Sideinndeling: Er det mange eller få ruter på ei side? Hvilken virkning/effekt har den løsningen som er valgt? Hvordan er formen på rutene? Hva kan være grunnen til at rutene har fått andre former enn (tilnærmet) kvadratiske? Er det noe spesielt ved rekkefølgen rutene må leses i? Sammenlign ulike serier.

Perspektiv/synsvinkel: Tilskueren er for hvert bilde henvist til én plass å se fra. I hvilken posisjon er jeg som betrakter/leser? Ser jeg noe fra lufta eller en høy bygning (fugleperspektiv) eller fra helt nede ved bakken (froskeperspektiv)? Er det mange

perspektivvekslinger eller få? Hvordan fungerer dette? Hvor langt “innover” i bildet ser vi?

Zooming: Når det brukes zooming, får vi se nærmere på noe vi har sett i en tidligere rute, dvs. det fokuseres på en detalj som tidligere har vært del av et større bilde. Hvorfor blir akkurat den detaljen zoomet inn? Hva skjer med spenningen når noe blir zoomet inn? Hvor ofte blir zooming brukt? Zoomingen kan eventuelt vise oss noe sett gjennom en kikkert, gjennom kikkertsiktet på et gevær, gjennom et nøkkelhull o.l.

Tempo: Dette punktet dreier seg om hvor fort noe foregår – i tid – fra rute til rute. Er handlingen preget av dveling eller hast? Hvor mye skjer mellom to bilder? Når går tempoet ned, når går det opp? Hvordan markeres rask fart?

Det skilles ofte mellom framgrunn, mellomgrunn og bakgrunn (eventuelt med horisontlinje helt bakerst). Det oppstår en romlig, tredimensjonal virkning når nære ting gjøres større enn fjerne ting (i forhold til deres naturlige størrelse). Hvis fargene i bakgrunnen er kaldere og mer uklare enn i framgrunnen, forsterkes romvirkningen. Overlapping er også et romskapende virkemiddel. “Repoussoir” er betegnelsen på en stor framgrunnsfigur som likesom “dytter” resten av bildet inn i bakgrunnen.

“Centralperspektivet har været vigtig for organiseringen af billedrummet lige fra renæssancen. Alle billedets indadgående linier (= ortogonaler) mødes i ét punkt: forsvindingspunktet. Det er væsentligt for billedets tolkning at finde dets forsvindingspunkt.” (<http://www.teksten-og-ordet.dk/billedanalyse1.htm>; lesedato 07.10.13)

“En kraftig beskæring af motivet kan være med til at understrege billedets karakter af et virkelighedsudsnit: Virkeligheden fortsætter der, hvor billedet holder op. Når man derimod gengiver motivet ubeskåret, er dette med til at underbygge en opfattelse af billedet som et afsluttet hele, der er noget andet og mere end en afspejling af virkeligheden.” (<http://www.teksten-og-ordet.dk/billedanalyse1.htm>; lesedato 07.10.13)

Mye kan leses ut av personenes kroppsspråk. Tegnere vektlegger ofte ansiktsuttrykk, bevegelser, mimikk, gester, plassering osv. Blikkretning har stor betydning for å forstå personenes vilje, samspill, planer.

Synsvinkelen er bildebetrakterens stilling i forhold til bildets motiv. I normalperspektiv er betrakteren i samme høyde som motivet. I fugleperspektiv blir motivet sett ovenfra og i froskeperspektiv nedenfra. Fugleperspektiv brukes ofte for at vi skal få mer overblikk, se større sammenhenger. Alle de tre perspektivene markerer en “holdning” til motivet.

Verdiperspektiv betyr at det som tegneren oppfatter som viktige personer i bildet, blir framstilt påfallende mye større enn andre personer. Dette er vanlig i barnetegninger (f.eks. at mammaen tegnes som kjempestor). I noen gamleegyptiske bilder er faraoen mange ganger større enn vanlige mennesker.

Midten av en rute er ofte et kompositorisk samlingspunkt. Det som plasseres i midten, får vanligvis størst betydning.

Diagonalkomposisjon gir en rute dynamikk, mens derimot symmetri rundt en midtakse ofte gir bildekomposisjonen et statisk preg. Hvor statisk det virker kommer an på hva som danner symmetrien (f.eks. om det er noe livløst eller levende). Symmetriaksen kan være vannrett, loddrett eller på skrå.

“Når man taler om begrepet bevegelse i et bildet, har det ikke umiddelbart noget at gjøre med om bildet viser et motiv i bevegelse.

Statisk. Et statisk bilde hviler kompositorisk i sig selv. Symmetri, regelmessige former som sirkel og kvadrat giver ro.

Dynamisk. Uregelmessige former og diagonallinjer skaber spænding og uro.

Rytmask. Når bestemte former i et bilde gentages med variationer, taler man om rytmisk bevegelse.” (<http://www.teksten-og-ordet.dk/billedanalyse1.htm>; lesedato 07.10.13)

“Naturligt lys fra himlen giver normale slagskygger og egen-skygger. Slagskygge er den skygge, ting kaster på jorden, og egen-skygge er de skyggevirksomheder, lyset skaber på tingene, som er med til at tydeliggøre tingenes form i billeder. Begge former for skygge markerer tydeligt, hvorfra lyset kommer. Belysningslys kommer fra en angivet lyskilde, f.eks. en lampe eller et vindue. Symbolsk lys er lys, som ikke har en naturlig lyskilde. Traditionelt kommer det fra Gud og det rammer “de gode”. “De onde” derimod står i skygge. At lys symboliserer noget godt og mørkt noget ondt bruges i mange sammenhænge.” (<http://www.teksten-og-ordet.dk/billedanalyse1.htm>; lesedato 07.10.13)

Fargekombinasjoner kan være harmoniske eller disharmoniske, og virke naturlige eller unaturlige. “Billeder, hvori der arbejdes med de farver, der ligger længst fra hinanden i en farvecirkel: Blå/orange – gul/violet – rød/grøn – virker stærke og ofte glade. Varm farveharmonie dannes af gul-rødlige farver. De varme farver kan bruges til at udtrykke varme følelser, erotik eller glæde. Kold farveharmonie dannes af blå-grønne farver. De kolde farver kan bruges til at udtrykke kolde følelser eller noget sagligt, nøgternt.

Farvesymbolik forekommer i bestemte billedgenrer og en farve kan have mange betydninger, så man må se nøye på sammenhængen.” (<http://www.teksten-og-ordet.dk/billedanalyse1.htm>; lesedato 07.10.13)

Serier kan analyseres og tolkes på mange måter. “En liten gutt med et usunt forhold til et tøyestykke, en humørsyk liten jente som gir psykiatrisk hjelp til sine jevnaldrende, en hund som drømmer om å være flygerhelt – og en stakkars guttunge som lider av eksistensiell angst. Dette er noen av ingrediensene i suksessoppskriften til Charles M. Schulz’ tegneserie “Peanuts”, “Knøttene” på norsk. Et kulturfenomen som er blitt tolket i filosofiske, psykologiske og religiøse sammenhenger i flere tiår. [...] Barn hadde forekommet i tegneserier før, men i Schulz’ univers tenker og snakker barna som voksne. De kan være ironiske og utpekulert nådeløse slik bare voksne kan være det, og de bryr sine proporsjonalt store hoder med enorme eksistensielle spørsmål, noe som stadig avstedkommer weltschmerz. [...] I en artikkel i tidsskriftet *Philosophy Now* redegjør Nathan Radke for eksistensialisten Charlie Brown. Ifølge Sartre eksisterer vi mennesker i en verden der Gud er fraværende eller taus, sier han. På samme måte eksisterer Schulz’ karakterer i en verden der den voksne autoriteten er fraværende eller taus. Barna i “Knøttene” seiler med andre ord sin egen sjø og må selv prøve å forstå den verden de er blitt kastet inn i. I fraværet av foreldres forordninger, tvinges barna i “Knøttene” til å tenke selv. De må etablere reglene for hva som er rett og galt.” (*Dagbladet* 14. juli 2010 s. 53)

Tegneserieblad

(_format, _sjanger, _tegneserie) Tegneserieformat i mindre format og med færre sider enn et tegneserieblad. F.eks. *Donald*-blad.

Donald og Dolly har vært kjæresten i over 70 år, men i et *Donald*-blad utgitt i Norge i 2011 (nr. 7, 18. februar) handlet en av historiene om deres dramatiske bryllup.

“Nostalgikere husker med vemod hvordan de ble forført av de italienske seriene som ble utgitt i blader som *Texas*, *Præriebladet* og *Vill Vest*. Disse bladene kom til dels i uvante størrelser, for eksempel det såkalte sjekkhefteformatet.” (Fredrik Wandrup i *Dagbladet* 12. mai 2013 s. 50)

Tegneseriebok

(_format, _sjanger, _tegneserie) Tegneseriestriper og -sider samlet til en bok. Kan også betegne en tegneserieroman.

Tegneserieblogg

(_sjanger, _digital, _tegneserie) En blogg som viser fram bloggerens egenproduserte tegneserier og/eller i stor grad dreier seg om tegneserier.

Tegneseriene på tegneseriebloggen til franske Frantico kom etter hvert ut i album.

Tegneserieboblefilm

(_tegneserie, _film, _sjanger) På engelsk “animated comics”. En film (eller et filmatisk forløp av tegninger) der personene har talebobler.

Et eksempel er Brooke Burgess, David Levy og Mark Protosevichs *Isolation* (2007), en kort tegneseriefilm som finnes på ekstramaterialet til en DVD-utgave av Francis Lawrences film *I Am Legend* (2007). (Der finnes også et par andre tegneseriefilmer.)

Tegneseriedikt

(_adaptasjon, _tegneserie, _sjanger) Et dikt som har blitt adaptert til tegneserie.

Noen dikt av franskmannen Pierre de Ronsard har blitt utgitt i tegneserieversjon. Den norske tegneserieskaperen Lise Myhre har tegnet mange tegneseriedikt basert på lyrikk av André Bjerke. Disse tegneseriediktene har blitt publisert i bladet *Nemi*.

Gunnar Wærness' bok *Bli verden* (2007) er en blanding av en tegneserie og en diktsamling. “Gjennom collage av bokstaver, ord, og forunderlige, morsomme og til tider groteske bilder skapes nye betydninger og sammenhenger som like mye er en fryd for øyet som for det indre øret. Men selv om poeten her har skapt et helt originalt uttrykk, er ikke arbeidsmetoden ukjent all den tid diktning også kan sies å handle om å sette sammen ord til dikt og til nye bilder på verden.” (<http://bergenbibliotek.no/litteratur/tips-og-nytt/waerness>; lesedato 23.05.13)

Tegneseriemagasin

(_format, _sjanger, _tegneserie) Et album, blad eller en bok med flere ulike serier av ulike tegnere. Hver serie fortsetter i neste magasin (føljetonger), og når en historie tar slutt, begynner en annen.

Et eksempel på et norsk tegneseriemagasin var *Tempo*. Det norske tegneseriemagasinet *Spøk og spenning* ble utgitt fra 1941 og inneholdt blant annet fortsettelseshistorier av *Mikke Mus*, *Tarzan* og *Prins Valiant*.

“The success of the postwar Belgian comics had the effect of consolidating the industry in French-speaking nations and established a business model that continues in somewhat altered form to this day. The postwar mass-market model of comics production was two-pronged, seeking to sell the same material to an audience twice. Stories were serialized in comics magazines, of which *Tintin* and *Spirou* were only the most popular, over the course of weeks or months, with new installments appearing a few pages at a time.” (Beaty 2007 s. 22)

Den franske sosiologen Pierre Bourdieu bruker uttrykket “the heteronomous principle of the marketplace” om et slags mengde-argument “in which bestseller status is a guarantor of quality (one million readers can’t be wrong)” (Beaty 2007 s. 6). “The heteronomous principle and the logic of the market were enshrined in the field as only the most popular series from these magazines [tegneseriemagasiner med føljetonger] were collected into forty-six-page hardcover books, called albums, with the intention of reselling an enduring copy of the material to an audience that had already read and enjoyed it.” (Beaty 2007 s. 23)

“By the 1960s, a new generation of cartoonists was poised to shake the foundations of the comic book industry by seeking to appeal to audiences of all ages. The flagship of this movement was undoubtedly *Pilote* magazine. Launched in 1959 by Radio-Luxembourg and purchased by Dargaud in 1960, *Pilote* was the product of René Goscinny, Jean-Michel Charlier, and Albert Uderzo. The magazine was anchored by Uderzo and Goscinny’s extremely popular Gaulish humour adventure series *Astérix*, which was coupled with other well-liked series such as *Tanguy et Laverdure* (Uderzo and Charlier) and *Barbe Rouge* (Hubinon and Charlier). In 1963, *Pilote* added *Lieutenant Blueberry* (Giraud and Charlier)” (Beaty 2007 s. 23).

I Japan brukes betegnelsen “mangashi” om en tjukk tegneseriebok (300-400 sider) som inneholder 5-6 forskjellige manga-historier av forskjellige tegnere. Alle historiene

i samme bok tilhører samme manga-sjanger. Papirkvaliteten er dårlig, men serier som blir populære, kan senere bli utgitt separat med god papirkvalitet.

Tegneserienovelle

(_sjanger, _tegneserie) En historie fortalt i en tegneseriesekvens på noen få helsider.

Eksempler:

Christopher Nielsen: *Propaganda!: Christopher Nielsens noveller i utvalg* (2001)

Håvard S. Johansen: *STOP. REC. FFWD* (2010)

“*Weltschmerz*-heftene er Christopher Nielsens novellesamlinger. Fortellingene er på rundt 8-15 sider og har det til felles at de er enda drøyere og mer kompromissløse enn albumene. *Weltschmerz* # 8 kom ut i 2001 [...] *Weltschmerz* # 9 [i 2010]”
(*Morgenbladet* 7.–13. mai 2010 s. 32).

Jason (kunstnernavn for John Arne Sæterøy) har tegnet mange tegneserienoveller.

Tegneseriepocket

(format_) En forholdsvis liten bok full av tegneserier (én historie eller flere). Formatet er mindre enn de fleste tegneserieromaner.

Tegneserieside

(_format, _sjanger, _tegneserie) En tegneserie som rommer én side, dvs. som både begynner og slutter på samme ark. Mange aviser hadde tegneseriesider i tegneseriens første tid fra 1890-tallet.

Allerede tidlig i tegneseriehistorien ble det eksperimentert med rutestørrelser og -former i avisenes tegneseriesider (blant annet hos Winsor McCay). I en helsides tegneserie ble en av det nye tegneseriemediets forskjeller fra det nye filmmediet

tydelig. Filmen måtte vise bildene i én fastlagt rekkefølge. I tegneserier er bildene også i sekvens, men de er alle tilgjengelig og synlig samtidig. En rute kan delvis dekke en annen rute, små ruter kan dekke ytterkantene av en stor rute osv. slik at leseren ser på flere av bildene samtidig (Kolp 1992 s. 112).

I dag finnes det fortsatt noen aviser og magasiner som regelmessig har helsider med én og samme tegneserie. Et eksempel er søndagsmagasinet til den amerikanske avisa *New York Times*. Denne avisa “har bedt tegneren John Arne Sæterøy, som signerer seriene sine med Jason, om å tegne 17 helsider til søndagsmagasinet sitt” (*Dagbladet* 25. februar 2008 s. 2).

Tegneseriesjanger

(_tegneserie, _sjanger) Noen av de vanligste tegneseriesjangrene basert på innholdskriterier er agent, detektiv/krim, fantasy, humor, krig, romantikk, science fiction, skrekk, sport, western, superhelt, jungel, dyreserier, pedagogisk og biografi.

“Funny animal”-tegneserier, f.eks. *Donald Duck*, har som hovedpersoner dyr som går i menneskeklær og med (karikert) menneskelige gester og oppførsel. Komiske tegneserier kalles i fransk sammenheng også “stor nese”-serier (“gros nez”) fordi personene er karikerte. Den franske *Asterix*-tegneren Albert Uderzo var inspirert av Walt Disney da han brukte humoristisk “stor nese”-stil i sine tegninger (Porret 2009 s. 185). Jungelserier er f.eks. *Tarzan* og *Fantomet*; disse heltene er egentlig ikke superhelter for de har ikke overnaturlige egenskaper. Superheltene er personifikasjoner av en rekke moralske normer.

Den unge politikeren Jacques Chirac ble i et *Obelix & Co A/S* (1976, på norsk 1978) framstilt som en romer kalt Caius Saugrenus, en arrogant ung mann som tror han vet bedre enn Julius Cæsar (Porret 2009 s. 189).

Et eksempel på skrekktegneserie er “Charles Burns’s *Black Hole* comic book series [...]”: one by one, a group of teenagers succumb to a sexually-transmitted “plague.” The plague results in a wide range of bodily mutations, which the teens initially hide behind their clothing like so many hickeys. When the changes become too great, the infected take refuge in an outcast community, a modern-day leper colony, on the outskirts of the town. Each teen initially confronts the “plague” in silent horror and self-loathing, not to mention absolute ignorance, since no one dares talk openly about the bodily changes they are confronting. Burns’s self-consciously lurid style, which mimics the conventions of E.C. Comics from the 1950s, suggests the contradictions of

a culture that stirs up erotic desires and then refuses to discuss their consequences.” (Jenkins 2007 s. 51)

Det finnes mange andre sjangrer hvis vi baserer sjangerinndeling på f.eks. format (tegnseriestripe, tegneserieroman ...). Hvis vi bruker komposisjon/stil som kriterium, kan det nevnes at det finnes tegneserier uten verbal skrift (dvs. bobler eller annen tekst). Den amerikanske tegneren Otto Soglow brukte ingen eller svært få ord i sin serie *The Little King* (1934 og senere). Det finnes også tegneserier med kun bobler, uten personer eller andre figurer. Den sistnevnte sjangeren ble skapt av Pat Moore, som kaller sjangeren psyzo. Om opprinnelsen til sjangeren skriver han: “I always wanted to do a comic strip series. However, I did not have defined characters in mind to start with. So I started creating a few quick strips, just for fun and without using any characters, in order to spark a “normal” comic strip creating process. To my surprise, and backed by many positive feedbacks (apart from my regular encouraging family and friends), I found that creating comic strips without any characters could in fact work out and be funny” (Moore 2006).

Et sjangerkjennetegn kan være utgivelsestidspunkt, som med de såkalte “juleheftene” (jf. Haakon W. Isachsen og Knut Brandals bok *Ingen jul uten juleheftene: Julehefter i Norge 1911-2003*, 2004). De ble og blir fortsatt utgitt ved juletider og innholdet var ofte knyttet til vinter og jul (Nr 91 Stomperud kommer seg til slutt hjem til julefeiringen). “Begrepet “julehefte” var vel etablert lenge før tegneseriene dukket opp, men da med et annet innhold. Juleheftene inneholdt i utgangspunktet noveller, artikler, tegninger og kunstgjengivelser, og de representerte en stor og rikholdig tradisjon som i dag lever videre i regionale utgivelser som *Jul i Valdres* og lignende titler. Julehefter som kun inneholdt tegneserier dukket opp med *Knoll og Tott* i 1911, men ble ikke etablert som utgivelsesform før tiåret etter. Siden har fenomenet vokst og representerer i dag en stor, særnorsk tradisjon.” (Isachsen og Brandal 2004 s. 5)

“- Jeg kjenner ikke til andre land i verden der juleheftetradisjonen er av samme dimensjon som her i Norge, sier tegneserieansvarlig ved bokhandelen Tronsmo i Oslo, Terje Thorsen. Han sammenlikner juleheftene med påskekrimmen, som også er en tradisjon som står sterkere her i landet enn de fleste andre steder. [...] “Pondus”, “Nemi”, “Jens von Bustenskjold” og alle de andre publikumsfavorittene [...] [i 2008 var det] 40 julehefter tilgjengelig. I år er det rundt 45 julehefter på markedet på rundt 6000 utsalgssteder [...] Ansvarlig redaktør i Schibsted, Dag Lønnsjø, mener juleheftemarkedet er tredelt, og består av klassikerne, barneheftene og de nye humorheftene. - Mange tradisjoner i samfunnet står for fall, og julen blir den folk holder fast ved. Da er julehefter noe som hører med, sier Lønnsjø.” (*Dagbladet* 29. november 2009 s. 37)

Tom B. Jensens bok *Julehefter i krig og fred: 1940-1945* (2016) handler om juleheftene som kom ut i Norge under 2. verdenskrig, blant andre *Alle kvinners jul*; *Barnas julehefte*; *Glade Jul*; *Jul i bygda*; *Juleneket*.

Den berømte amerikanske krimforfatteren Dashiell Hammett skrev i 1934 teksten til tegneserien *Secret Agent X-9* (Pierre 1976 s. 18).

En fransk tegneserie er Chantal Montelliers *Odile og krokodillene* (1984). Denne serien er feministisk krim, og handler om en kvinne som bor i en by full av krokodiller. Krokodillene representerer menn som ser på kvinner som objekter (Thierry Groensteen i <http://www.editionsdelan2.com/>; lesedato 20.05.06). Etter å ha blitt utsatt for et overgrep, søker Odile hjelp hos en psykoanalytiker, men han prøver å overbevise henne om at hun selv ufrivillig har framprovosert angrepet. Da griper hun en pennekniv og tar livet av psykologen. Deretter går hun ut i byen for å hevne seg på andre menn. Hun blir en seriemorder som begår grusomme drap.

Noen serier er vanskelig å sjangerbestemme. Briten Bryan Talbots *The Tale of One Bad Rat* (1995) er historien om “a survivor of sexual abuse who flees to the Lake District and finds solace in the work of Beatrix Potter [...] published in nearly 20 countries and used in schools and child sex-abuse centres in Britain, the US and Germany. “I never set out to write a book about child sex abuse but sometimes you start working on a story and it leads you somewhere you never thought you were going to go,” he says. While researching a novel about Beatrix Potter’s oppressive childhood, Talbot spotted a homeless teenager on the London underground. “I saw this girl begging on the tube at Tottenham Court Road and it put me in mind of the descriptions of Beatrix. I thought I could do a story about a runaway who has this synchronistic link with Beatrix Potter.” *Rat* is also a love letter to the Lake District and the joys of northern England” (Patrick Barkham i <https://www.theguardian.com/books/2015/jan/29/sp-bryan-talbot-grandville-father-of-british-graphic-novel>; lesedato 05.09.16).

“Christopher Nielsen utgir tegneseriekomposisjonen *Enfant Terrible* på lp [...] grafisk notasjon, en måte å skrive musikk på der musikerne må assosiere ut fra illustrasjoner i stedet for å spille etter noter [...] Grafisk notasjon vokste frem som redskap i avantgardemusikken på 1950-tallet. Komponister som Karlheinz Stockhausen og Morton Feldman var tidlig ute med å tegne partiturer. [...] På lp-en har fire musikere/grupper spilt inn hver sin versjon av komposisjonen. [...] Rutene ble oppdelt ut fra tid. Jeg introduserte stillhet, en blank rute. Hver rute er oppdelt i bass, mellomtoner og diskant og så videre. [...] Selv med normal notasjon høres det jo gjerne klin annerledes ut fra tolkning til tolkning, kommer an på dirigenten, orkesteret, tid og sted, og så videre. [...] instruksjoner låter eksempelvis slik: “Rutenes form og

størrelse har betydning. Avlange ruter ønsker seg lange linjer, et langstrakt uttrykk. Kvadratiske ruter krever et mer kontant og kompakt uttrykk.” “Jo tettere og svartere teksturer og former, jo større tetthet og kraft forventes av uttrykket.” [...] Duoen Skrap består av Anja Lauvdal og Heida Mobeck. De forteller at grafisk notasjon er noe de kjenner og har brukt når de har skapt egen musikk, og fremført andres kruseduller – tegnet av alt fra veletablerte komponister til uskyldige barn. - Grafisk notasjon handler jo bare om å se for seg et eller annet, som forteller hvordan musikken skal være. Av og til strekker ikke notene til, sier Lauvdal. - Mye grafisk notasjon har ofte først et par sider med tekst om hva de forskjellige tegnene betyr. Nielsen hadde noen sånne forklaringer [...] Grunnen til at mange bruker dette, er at de vil ha en større plass til improvisasjon i stykket sitt. De vil ha det mer åpent og levende. [...] På tredje side i komposisjonen har jeg [Nielsen] lagt inn en såkalt splash panel, altså et faguttrykk som beskriver en stor tegning, gjerne oversiktsbilde eller klimaks, der hadde jeg forventet et støy-øst som bare tok helt av!” (*Morgenbladet* 15.–21. desember 2017 s. 32-33)

En serie kan være en dystopi, i dette tilfellet nærmest en parti- og politikerdystopi: “I tegneserien *La Présidente* blir Marine Le Pen Frankrikes neste president. Forfatter François Durpaire og tegner Farid Boudjellal har hatt et helt lite akademikerlag i ryggen for å gjøre handlingen troverdig. [...] Hvordan vil Frankrike se ut dersom Marine Le Pen faktisk blir president? Den mest dramatiske er en tegneserie kalt *La Présidente*, skrevet av François Durpaire og tegnet av Farid Boudjellal. Den kommer med en advarsel på forsiden: *Du vil ikke kunne si at du ikke visste...* Historien begynner klokken åtte om kvelden, 7. mai 2017. Med 50,41 prosent av stemmene har Marine Le Pen slått den hovmodige Hollande, som ikke forsto at det var best å gi seg mens leken var dårlig. Seieren fyller avisforsider over hele verden. Leseren følger prosessen med å danne regjering og Le Pens første besøk hos en bekymret Angela Merkel. Deretter går det slag i slag med utvidede overvåkingsfullmakter, masseutsendelser av innvandrere og en utmeldelse av eurosamarbeidet, noe som fører til en dyp, økonomisk krise og høyere arbeidsløshet. Spenningene fører til økte motsetninger i det franske samfunnet, og mot slutten går det mot et kupp, når krefter enda lenger ute på høyresiden bestemmer seg for å fullføre det påbegynte arbeidet med vold. Det høres kanskje litt karikert ut, men *La Présidente* er også en grundig gjennomarbeidet tegneserie.” (*Morgenbladet* 22.–28. april 2016 s. 19)

Britiske Sue Coe og Holly Metz’ *How to Commit Suicide in South Africa* (1983) bruker et surrealistisk uttrykk til å kritisere undertrykkelsen i Sør-Afrika under apartheid-regimet.

Den franske tegneserieskaperen Jean-Claude Claeys er sterkt inspirert av film noir i sine serier. “He uses a hyper-realistic style in black and white, reworking from

photographs, which gives his oeuvre a dark mood.” (http://www.lambiek.net/artists/c/claey_s_j.htm; lesedato 02.07.14)

Luis Guaragna, John Jamtli og Vegard Skogsmos actiontegneseerie *Dazz* (2014) har presten Petter Dass som hovedperson. “Vi er oppvokst med mytene om Petter Dass som en slags superhelt. Vi har tatt noe fra historien, blandet med nordnorsk folklore og egne fantasirike påfunn for å skape en moderne Dass. Han heter Dazz. [...] Det er mye hekseri og trolldom, som i historien om Dass og Trænagubben. Dass reiser ut til Træna og blir møtt av alle konene som sier at trollet har spist opp mennene deres. Tenk deg kamper i Kirkehelleren hvor skummelt det er. En annen historie er “Dass møter sjamanen på Mo” som er en blanding av fiksjon og fakta der Petter er i gannekonkurranse med en bonde. De møtes på et samemarked, som var tradisjon på Mo før i tiden. I “Dass får napp” får han selveste Midgardsormen på kroken. Det er egentlig bare fantasien som setter grenser. I andre historier slåss han mot draugen og reiser til Bergen for å møte svartedauen. I mobilspillet “Dass: Den haandholdte Troldmann” er du Petter Dass på vei hjem til Alstahaug. På veien bestemmer han seg for å slå det hellige ord inn i alle hedninger han møter. Så her er det hele tiden denne blandingen av fantasi og fakta. [...] Selve kjennemerket “Dazz” er sterkt inspirert av gruppa Kizz som igjen stal sine z’er fra forhatte SS. Mange av tegningene er tydelig inspirert av svartmetall- og tungrock-symbolikken” (<http://www.helg.no/nyheter/article7437364.ece>; lesedato 18.12.14).

Atskillige tegneserieskapere prøver å eksperimentere fram nye sjangrer, f.eks. den belgiske gruppa Le Frigo, som blander tegneserier med annen bildekunst.

I Japan brukes betegnelsen “gekiga” om en undergrunns-manga. I 2011 ble den økonomiske verdien av de tegneseriene som japanerne leste på mobiltelefonene sine (såkalt keitai manga, der “keitai” betyr “mobiltelefon”), vurdert til 350 millioner euro (Berthou 2011). Manhwa er sørkoreanske tegneserier, mens manhua er kinesiske.

Reklametegneserier er tegneseriesekvenser som reklamerer for noe, f.eks. en matvare eller et turistmål. Norske reklametegneserier er blant annet *Eskimonika* (reklame for Diplom-is) og *Ronald Knakk* (Stabburets pølser m.m.).

En metaserie er “en serie som enten handler om seg selv [...], om andre serier eller om selve tegneseriemediet.” (Schröder 1982 s. 109) En metategneserie er altså en serie som peker på seg selv som serie. Dette kan f.eks. skje ved at en person vet at serieruten er der og prøver å sprengte den.

Richard McGuires *Here* (1988 og senere versjoner) viser skarpe snitt gjennom et svært langt historisk forløp (fra langt tilbake i tid til langt fram i tid). Boka viser “the corner of a room from a fixed viewpoint, projecting a parade of moments, holidays, people,

animals, biology, geology – everything, it seems, that defines and lends human life meaning – on to windows of space labelled by year (1971, 1957, 1999, 100,097BC). Birthdays, deaths, dinosaurs. [...] *Here* expands on the DNA of McGuire’s original short story over hundreds of lush, overwhelming, complex, complicated yet unpretentious pages [...] attempt to visually recreate the matrix of memory and human understanding of time. [...] In the first few pages we move between 1957, 1942 and 2007, rendered in the fashionable pinks, greens and yellows that evoke each year. On the eighth page, however, we hop back to 1957 (McGuire’s birth year) and a woman appears, asking herself that biggest of small, unintentionally philosophical questions: “Hmm ... now why did I come in here again?” Mysteriously, a tiny grey square picturing a walking cat has also appeared, opposite her, labelled “1999”. Then, turn the page: a bleak, blurry Sigmar Polke-esque watercolour of a snowy forest labelled “1623” consumes the spread, over which has been laid a reduced vertical pink frame of the same woman from 1957 and, in a tiny square opposite, the same 1999 cat, licking its paw. These two palimpsests of historical space precisely overlay not only the corner of the room that in 1623 has yet to be built, but also the same woman and cat from the previous pages. [...] The book has 304 pages of interconnected, overlapping storylines which are multivalent and varied, encompassing the lives of Native Americans and colonialists and moving from pre-human epochs to projected futures and species” (Chris Ware i <https://www.theguardian.com/books/2014/dec/17/chris-ware-here-richard-mcguire-review-graphic-novel>; lesedato 05.09.16).

Eventyr- og jungelserien *Tarzan*

Tarzan-tegneseriene tilhører eventyrsjangeren (adventure) og har sitt utspring i romaner av den amerikanske forfatteren Edgar Rice Burroughs. Hans første roman om apemannen, *Tarzan of the Apes*, ble publisert i magasiner i 1912 og kom ut som bok i 1914. Burroughs kan ha vært inspirert av Rudyard Kiplings ulvegutt Mowgli i *The Jungle Book* og *The Second Jungle Book* (1894-95). Tarzans egentlige, engelske navn og tittel er John Clayton, Earl Greystoke. Han gifter seg med Jane og får sønnen Korak (som har hatt et eget tegneserieblad om sine eventyr). Det var amerikaneren Hal Foster som i 1929 adapterte forfatteren Edgar Rice Burroughs fortellinger om Tarzan til tegneserie (Sabin 1996 s. 53-54) Tarzan-historier har etter den tid kommet i nesten alle medier, enten det er adaptasjoner eller nye historier.

Den lille gutten Tarzan mister begge sine foreldre i jungelen, men blir tatt vare på av aper og oppdratt av dem. Han lærer seg både apenes språk og engelsk. Med alderen blir han fysisk sterkere enn alle aper og gorillaer, og bruker kreftene sine til å løse konflikter i jungelen. Hans mål er rettferdighet og å holde en slags naturlig balanse i jungelen/naturen. Hvite menn kommer ofte som ytre fiender og forstyrrer balansen, og må derfor drives vekk eller drept. Afrikanere kan være både gode og onde. Noen dyr

er Tarzans venner, andre er hans fiender og må dø hvis de ødelegger for helten og hans allierte.

“Edgar Rice Burroughs became one of the twentieth century's most popular authors, and Tarzan one of the world's best-known literary characters. [...] Burroughs outlined the tale he wanted to tell: “The story I am on now is of the scion of a noble English house – of the present time – who was born in tropical Africa where his parents died when he was about a year old. The infant was found and adopted by a huge she-ape, and was brought up among a band of fierce anthropoids. [...] The mental development of this ape-man in spite of every handicap, of how he learned to read English without knowledge of the spoken language, of the way in which his inherent reasoning faculties lifted him high above his savage jungle friends and enemies, of his meeting with a white girl, how he came at last to civilization and to his own makes most fascinating writing and I think will prove interesting reading.” [...] The success of Tarzan's first appearance was little short of astounding.” (<http://www.tarzan.org/>; lesedato 13.10.11)

“In 1927 Joe Neebe, an advertising man, approached Edgar Rice Burroughs with the idea of adapting Tarzan for the newspaper comics. [...] Neebe hired Hal Foster to adapt *Tarzan of the Apes* for the daily newspaper strip. Foster would achieve his greatest fame as the creator of *Prince Valiant*, but at the time he started with Tarzan he was an advertising illustrator. The Tarzan strip debuted on January 7, 1929 (the same day as the first *Buck Rogers* strip). Foster managed to cram the first Tarzan novel into ten weeks (sixty daily strips altogether). Eventually this strip was published in book form, technically making it the first Tarzan comic book. Foster's dynamic retelling of the Tarzan story was a welcome change from the usual comic fare, and soon newspapers across the country were clamoring to carry the strip. But if Tarzan in a black-and-white daily strip was something – wait until Tarzan hit the Sunday color comics! This debuted in March of 1931. First illustrated by Rex Maxon, after six months (and a lot of pressure from Burroughs) he was replaced by Foster, who quickly made Tarzan the first thing America wanted to read Sunday morning. All the wild adventure that Hollywood couldn't get into a movie was in full display in Foster's pages. When Hal Foster left Tarzan in 1936 in order to work on *Prince Valiant*, he handed the reigns over to Burne Hogarth, who quickly made Tarzan into one of the most vivid and action-packed comics ever seen. His mastery of human and animal forms, the unconventionality of his layout, and his ability to make the images leap off the page earned Hogarth the title “The Michelangelo of the Comics”.” (<http://www.tarzan.org/>; lesedato 13.10.11)

Amerikaneren Burne Hogarth tegnet *Tarzan* i flere perioder (1937-45, 1947-50, 1972-76) og ble altså berømt for sine detaljerte og elegante anatomiske framstillinger. Det

legges enorm vekt på muskelspillet i menneske- og dyrekropper, men også på detaljer i jungelen rundt. Han ga også ut *Dynamic Anatomy* (1958), *Dynamic Figure Drawing* (1970) og andre bøker. I første del av karrieren tegnet han for aviser, deretter ga han ut tegneserieromanen *Tarzan of the Apes* (1972) samt den omfangsrike *Jungle Tales of Tarzan* (1976).

Tegneseriestripe

(_format, _sjanger, _tegneserie) En sekvens av tegninger med fra 2 til 4 ruter (unntaksvis kun 1 rute), der stripen som helhet gir fullstendig mening og dermed utgjør en helhet. Er neste stripe likevel en slags fortsettelse, kalles det en stripeføljetong. Hver stripe kan utgjøre en enhet i en historie som omfatter alt fra et par striper til hundrevis av striper. I en stripeføljetong har gir hver stripe nesten alltid fortsatt selvstendig mening, inneholder et godt poeng, en vits eller lignende.

En humoristisk betegnelse for en viss type striper er “1 – 2 – 3 – le-striper”. Disse kan kalles visuelle “gags”, de har et tydelig humoristisk sluttpoeng, som kan være av det absurde, sprø slaget. Humoristiske poenger kan også fungere som tankevekkere om hverdagen eller eksistensielle problemer.

Tegneseriestriper forekommer ofte i aviser. Noen tegneserier er stripeserier, dvs. består kun av striper. Stripene i populære og salgbare serier kommer ofte etter hvert ut samlet som egne blad. I USA var det i 1935 ca. 2500 aviser som hadde en fast tegneserie (Baron-Carvais 1985 s. 85).

Noen er fortsettelseshistorier (stripeserier) som kan gå i måneder og år, andre forteller en kort, morsom og avsluttet episode eller historie hver gang (en slags vits med poenget i siste rute). Noen er relativt stillestående, men uttrykker livsvisdom og hverdagsfilosofi, ofte på en humoristisk måte.

Amerikaneren Scott Adams, skaper av tegneseriestripen *Dilbert*, publiserte fra første stund sin e-postadresse sammen med hver avisstripe, for å kunne ha kontakt med sine lesere. Dette førte snart til at mange av ideene til historiene i stripen kom som lesertips (Hansson 1998 s. 24).

“I bunn og grunn er de fleste tegneseriestriper en moderne avart av en av de eldste fortelleformer vi har, karakterkomedien. [...] Tegneseriestripen har i minst et halvt århundre vært den mest konservative formen innenfor mediet. De kravene massedistribusjonen stiller til bred appell samt den herskende praksis om å la

suksessrike striper fortsette med andre tegnere etter skaperens død har skapt en tradisjon som i stigende grad lever av tørr rutine og oppkok av tidligere tiders ideer. Forholdene er ikke blitt bedre av at avisene i disse dager er i krise. Mange redaktører velger rett og slett å spille på sikre hester. [...] Siden Bill Watterson i 1995 stoppet *Tommy og Tigern*, mens leken var god og *Knøttenes* skaper Charles Schulz døde i 2000, har avisene manglet en kunstnerisk virkelig overbevisende daglig stripe, bortsett fra *Doonesbury*, som Garry Trudeau på forunderlig vis holder i live på fjerde tiåret.” (Matthias Wivel i *Morgenbladet* 16.–22. januar 2009 s. 38-39)

“[S]iden 1948 har Donald Duck & Co solgt over 330 millioner eksemplarer i Norge.” (Øyvind Holen i *Dagbladet* 8. desember 2012 s. 68) Holen har skrevet *Donaldlandet: Hvordan en and i matrosdress formet det moderne Norge* (2012).

Sosialantropologen Thomas Hylland Eriksen har skrevet om Donald: “Fjærkreet fra Andeby er i dag minst like godt kjent i Norge som Henrik Wergeland, og innvandrere som kommer hit i voksen alder, kan lett få følelsen av at et minimum av Donald-kunnskap er noe de burde ha tilegnet seg som barn for å lette sin kulturelle integrering her i landet” (sitert fra *Dagbladet* 8. desember 2012 s. 68).

Mange tegneserier begynner som avisstriper, men senere blir de utgitt i hele blader og album. Et eksempel: “Pondus: Norsk tegneserie skapt av Frode Øverli i 1995. Tidens største norske tegneseriesuksess. Serien har 500.000 lesere og er oversatt til 14 språk. Handler om det skakke universet rundt den fotballgale familiefaren Pondus. Da serien begynte å gå i *Dagbladet* i 1997, var det første gang på 25 år at en stor norsk avis trykket en ny norsk serie. [...] Bladet har for lengst forsert Donald Duck som det mest solgte tegneserieheftet, og hver desember selger de årlige samleutgavene til plass på bestselgerlista.” (*Klassekampen* 13. juni 2015 s. 46)

Pretegnserie

Trajan-søylen (fra den romerske antikken), Bayeux-teppet (fra middelalderen) og lignende verk med bilder i sekvens, fra før tegneserien ble oppfunnet på 1800-tallet. Pretegnseriene er sjelden på papir, men kan være malt. Disse tidlige “tegnseriene” i marmor, i billedvev osv. er vanligvis uten bilderuter. Sekvensene viser utsnitt av tid/tidsforløp og hva som skjedde i løpet av denne tiden. (I spillefilmen *1066: The Battle for Middle Earth*, regissert av Justin Hardy i 2009, blir detaljer fra Bayeux-teppet vist mellom spillefilms-scenene som viser handlingen på teppet.)

“Egyptiske gravmalerier kunne være serier med bilder som fortalte en historie fra Faraos liv eller om hans forhold til gudene. Bildene kunne leses både som bilder og som lydord. Bildet av en sittende falk betyr både falkeguden Horus og bokstavlyden A. Dette kan være så gammelt som for ca 5000 år siden. Et annet eksempel på en billedserie som kan trekkes frem som eksempel på historiske røtter er en side fra The Eadwine Psalter. Dette er lidelseshistorien i 12 scener eller ruter, for å bruke tegneseriespråket. Det er laget i Italia en gang på midten av 500-tallet og ifølge tradisjonen er boken brakt til Canterbury i England av selveste kirkefader Augustin på en misjonsreise i år 597. Bayeux-teppet fra 1100-tallet er en 70 m lang og en halv meter høy billedfortelling som i en serie av sammenhengende broderte bilder på en lerretsremse forteller om den normanniske hertug Williams erobring av England i 1066. Ellers er det bare spredte eksempler i vår historie som kan defineres som en tegnet serie av bilder med tekst til.....men i 1996 feiret tegneserien offisielt 100 år.” (Trygve Retvik i <http://home.hio.no/~tre/undervisning/tegneserier/tegneserieforel.htm>; lesedato 15.05.08)

I Lascaux i Frankrike (i nærheten av Bordeaux) og mange andre steder har det blitt funnet bilder av dyr tegnet på veggene i dype huler. For mange tusen år siden har mennesker lagt ned et stort arbeid i disse bildene, trolig som innslag i jaktmagi. Den franske arkeologen og paleontologen André Leroi-Gourhan deltok i et forskersteam som fra 1955 av undersøkte systematisk nesten alle huler med bilder i Frankrike og Spania (Kuckenbergs 1999 s. 265-266). Forskerne lagde nøyaktige oversiktskart over bildene i hulene, dvs. bildenes plassering i forhold til hverandre i hver av hulene, nærhet til huleutgangen osv. Resultatet viste at plasseringen av bildene ikke var tilfeldig eller kaotisk. Bestemte dyr ble vanligvis avbildet i bestemte deler av hulene. Bison-bilder var i over halvparten av forekomstene kombinert med heste-bilder. Kombinert av bison med andre dyr enn hest forekom derimot i mindre enn tre prosent av tilfellene. Hulemaleriene med bison og hest var i tillegg til å være de hyppigste, også vanligvis i sentrum av hulene og i de største hule-rommene. Andre dyr, f.eks. hjort og steinbukk, var vanligvis i randsonene, f.eks. i smårom og ved utgangen. Etter Leroi-Gourhan og hans teams arbeid har det blitt satt fram en rekke teorier om grunnen til at dyr vises i bestemte plasseringer i hulene, bl.a. at det kan dreie seg om en inndeling i “offentlige” og “hemmelige” deler av hulene. De små og trange hulegangene rommer bilder som bare skulle ses av spesielt innvidde (Kuckenbergs 1999 s. 267ff.). De som var innvidde, gikk inn i hulene og så bildene i bestemte rekkefølger.

Trajansøylen “stands in the Forum of Trajan adjacent to his Basilica; perhaps like them it was designed, if not partly executed, by the great Apollodorus of Damascus [...]. Its pedestal, ornamented with sculptured trophies (a favorite though ugly motif of imperial art), contains the entrance to the tomb chamber of Trajan and his wife Plotina. The shaft of the Doric column, twelve feet two inches in diameter, is covered by a

spiral band three feet six inches wide and over eight hundred feet in length, its twenty-four windings engraved with reliefs depicting Trajan's War against the Dacians [...]. This spiral, a development from the successive horizontal drums such as appear on a Column of Nero at Moguntiacum (Mainz) [...], is new. The climax toward which, as on a parchment scroll, the design unwinds, is a hemispherical plinth that formerly supported a statue of Trajan (now replaced by St. Peter). [...] The scenes, as they unfold, contain no fewer than 2,500 human figures. Much of the labor that went into these close-packed designs seems to have been doomed to wastage since they could never be properly seen and appreciated. But the column was originally surrounded by an open colonnaded court carrying galleries at different levels, from which the reliefs could at least be viewed more easily than they can now. Furthermore, their scenes, numbering as many as 118 – or according to another interpretation 115 – did not look as flat or overcrowded as they do today, when they fuse at a short distance into an unreadable arabesque. For like much of ancient sculpture these reliefs were originally picked out with gilding, painting, and metalwork, of which numerous traces exist or have been recorded.” (Grant 1961 s. 271-272)

Trajan selv er avbildet over 60 ganger på søylen. Viktige hendelser blir fortalt mer enn én gang, antakelig på grunn av problemene med å se alle scenene på en rundt søyle. Opprinnelig hadde søylen farger, men vær og vind har slitt disse bort.

I antikkens Roma fantes det en slags karikaturesamling av den mytiske helten Herkules' gjerninger, bilder som sett i sammenheng ligner en tegneserie (Cavallo og Chartier 2001 s. 106).

“70 meter langt og 50 centimeter høyt er Bayeux-teppet et forbløffende kunstverk som har vakt beundring i over 900 år. Det skildrer i utsøkt detalj normannernes erobring av England i 1066. Historien starter med Harald Godwinsons ferd til Normandie i 1064 og slutter med det berømte slaget ved Hastings. Teppet er laget av ren lin og brodert med ullgarn i nyanser av rødt, gult, grønt, blått og grått, og er montert på ni plater. Langs teppet går en latinsk innskrift som identifiserer noen av de viktigste skikkelsene som vises – for eksempel er Edvard Bekjenneren og Vilhelm Erobreren navngitt flere ganger. Teppet har border som er dekorert med dyr, fugler og annet. Skip, hester og våpen er også avbildet på veggteppet og viser fakta fra livet i middelalderen som ikke var kjent fra samtidige kilder. Teppet er ufullstendig, for den siste delen – trolig med skildringen av Vilhelms triumferende kroning – er gått tapt. [...] Teppet betraktes vanligvis som et resultat av normannisk propaganda for å legitimere Vilhelms invasjon i England. Derfor forteller det historien fra normannernes perspektiv, skildrer Harald som en tronrøver og Vilhelm som den rettmessige arving til Englands trone. Men spørsmålet om hvem som faktisk laget Bayeux-teppet, diskuteres fortsatt. Ifølge den franske legenden var det Vilhelms kone, dronning Matilda, som broderte det. Sammen med sine sydamer laget hun angivelig teppet for å feire ektemannens triumfer under

erobringen av England. [...] En annen teori som har mange tilhengere, går ut på at det var Vilhelms halvbror, biskop Odo, som anskaffet teppet, fordi det ble oppdaget i katedralen i Bayeux, som Odo hadde bygget. I så fall var det trolig laget i England, for Odo var jarl av Kent på den tiden, og angelsaksisk broderi var kjent for presisjon og detaljrikdom.” (*Aftenpostens* magasin *Historie* nr. 3 i 2018 s. 79)

Et simultanbilde viser en handlingssekvens i ett bilde, slik at f.eks. samme person opptrer flere steder i samme bilde. Hendelser som er atskilt fra hverandre i tid vises altså i et enhetlig romlig bilde, f.eks. med scener som foregår langs en vei (Grünwald 1996 s. 113). Den tysk-belgiske maleren Hans Memlings bilde “Panorama med lidelseshistorien” (“Panorama mit der Passion”) fra ca. 1470 viser mange bygninger i Jerusalem, og etapper i Jesu lidelseshistorie (Berns og Neuber 2000 s. 623). Det er et simultanbilde der mye som skjedde suksessivt på forskjellige fysiske steder i Jesu siste timer blir vist samtidig.

Den tyske teologen, presten og professoren i geografi og historie Johannes Buno publiserte i 1680 en *Bildebibel* som visualiserte bibelhistorien og gjorde den lettere tilgjengelig og mer lystbetont å lese. Buno lovet at hans bildeversjon av Bibelen formidlet historien “leichtlich und mit lusten” (sitert fra Berns og Neuber 2000 s. 387). Han skrev at bildefortellingene skal bidra til at historiene blir lette å huske, noe også studenter i teologi har god bruk for (Berns og Neuber 2000 s. 651). Det er mnemotekniske illustrasjoner, bilder som hjelper hukommelsen. Buno lagde også bøker med sekvenser av underlige figurer og absurde tegninger, som fordi de var underlige skulle feste seg godt i hukommelsen. Disse figurene inngikk i hans system for å fremme god hukommelse (Berns og Neuber 2000 s. 641).

På 1600-tallet ble det også gitt ut bibeltekster utformet som visuelle rebuser, f.eks. tyskeren Melchior Mattspergers *Åndelige hjerte-innbildninger* (*Geistlichen Herzens-Einbildungen*). Slike tekster skulle gi både hukommelsesstøtte og glede over å finne rebussvarene (Berns og Neuber 2000 s. 653). “Melchior Mattsperger compiled *Die Geistliche Herzens-Einbildungen in zweihundert und fünfzig biblischen Figur-Sprüchen vorgestellt*. This work, first published in 2 volumes in Augsburg, Germany in 1684 and 1692, was the first hieroglyphic bible, combining brief complete biblical passages and a combination of text and images to represent words or parts of words, in rebus form. The first English language edition of this work, *A Curious Hieroglyphick Bible*, was printed in London in 1783. The first American edition followed in 1788. Introducing children to brief biblical passages with an intriguing combination of text and image, numerous editions with a variety of biblical selections and illustrations were issued through the first half of the nineteenth century.” (<http://www.historyofinformation.com/>; lesedato 23.04.13)

Briten Richard Newton skapte i 1794 den illustrerte fortellingen *The Progress of a Scotsman* (Baron-Carvais 1985 s. 37), “which in fifteen scenes showed the rise of a breechless Scottish pedlar to become a peer.” (<http://www.academia.edu/1633029>; lesedato 27.03.15)

Briten Robert Seymour tegnet noen talebobler og inkluderte tekster i bildene på andre måter i de humoristiske tegningene som ble publisert i *The Comic Magazine* fra 1832. John Leech skapte fra 1849 en lang serie komiske tegninger om Mr. Briggs. Charles H. Ross lagde serier av tegninger om Ally Sloper fra 1867.

Den “vanlige” tegneseriens fødsel regner noen fra sveitseren Rodolphe Töpffers første utgivelse i 1833 (*Historien om M. Jabot*), andre fra Wilhelm Busch (*Max og Moritz*, 1865) eller Richard F. Outcault (*The Yellow Kid*, 1894). *The Yellow Kid* hadde fra først av tittelen *Down in Hogan's Alley* (Vrielynck 1981 s. 30). “Tegningene uten teksten ville bare hatt en uklar betydning; teksten uten tegningene ville ikke bety noe. Helheten sammen utgjør en slags roman” (Töpffer om sine egne serier av tegninger *Reiser i sikksakk* fra 1825; sitert fra Baron-Carvais 1985 s. 11).

Franskmannen Georges Colomb publiserte under psevdonymet Christophe fra 1889 en rekke illustrerte fortellinger, bl.a. *Familien Fenouillard* og *Vismannen Cosinus* (Baron-Carvais 1985 s. 11).

Alle artiklene og litteraturlista til hele leksikonet er tilgjengelig på <https://www.litteraturogmedieleksikon.no>